STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES
» SNIPER 2 GHOST WARRIOR

PC GURU

MAGYARORSZÁG LE... ...ÁTÉKMAGAZINJA

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

6 OLDALAS TESZT
MAFIA III
A család ennyi év után sem felejt

4 OLDALAS TESZT
SID MEIER'S CIVILIZATION VI
Korok és nemzetek összecsapása, hatodik kör

4 OLDALAS TESZT
GEARS OF WAR 4
PC-re is visszatért a legendás akciósorozat

BATTLEFIELD 1
IDEJE MEGVÍVNUNK A LEGNAGYOBB HÁBORÚT – MINDENRE KITERJEDŐ TESZT 6 TELJES OLDALON

HARDVERTESZT
LETESZTELTÜK A PLAYSTATION VR-T
Megérkezett az „olcsó" virtuális valóság. De vajon megéri beruházni rá?

4 OLDALAS BEMUTATÓ
ENDLESS SPACE 2 ELŐZETES + INTERJÚ
Visszatért minden idők egyik legjobb űrstratégiája

HARDVERTESZT
BEFUTOTT AZ OLCSÓ GEFORCE
Leteszteltük a GTX 1050 Ti-t, az Nvidia belépőszintű fenevadát

PC GURU 2016. 11.
16011
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

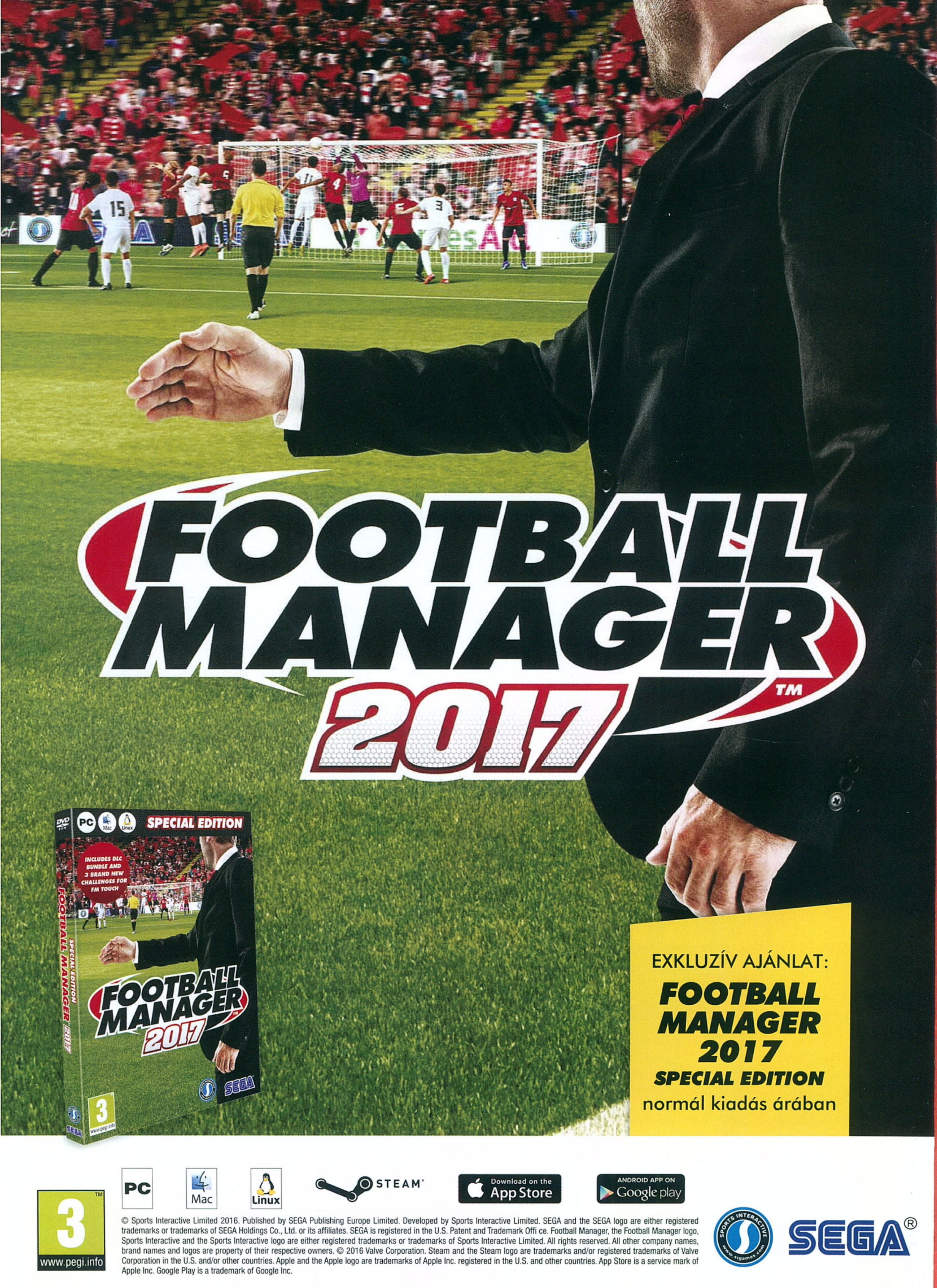
LÁTHATATLAN HŐSÖK
GONDOLKODTÁL VALAHA AZON, HOGY MÉGIS KIK ÁLLNAK EGY-EGY JÁTÉK MENÜJE ÉS INTERFÉSZE MÖGÖTT? EXKLUZÍV INTERJÚNKBAN MEGTALÁLOD A VÁLASZT.

FARMING SIMULATOR 17
MEGJELENT A LEGNÉPSZERŰBB AGRÁRSZIMULÁTOR-SOROZAT IDEI EPIZÓDJA, MI PEDIG FOGTUK AZ EKÉT, ÉS JÓL FELSZÁNTOTTUK VELE A PROGRAMOT. TESZT AZ ÚJSÁGBAN.

JÖNNEK A TERMINÁTOROK
VAJON MI AZ A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA? FENYEGETÉST JELENT VAGY ÁLDÁST? EGYÁLTALÁN VALÓS KÉRDÉS EZ? 4 OLDALAS CIKKÜNKBEN KÖRÜLJÁRJUK A TÉMÁT.

SKYLANDERS IMAGINATORS
VISSZATÉRT AZ ACTIVISION PÉNZGYÁRA: AZ IDEI SKYLANDERSBEN TÉNYLEG CSAK A KÉPZELET SZAB HATÁRT A JÁTÉKOSOKNAK. VAGY TALÁN MÉG AZ SEM. 4 OLDALAS TESZT.

WASTELAND 3
A WASTELAND 2 EGYSZEMÉLYBEN FELELŐS A KICKSTARTER LÁZ BEINDÍTÁSÁÉRT, ÍGY NEM CSODA, HOGY A HARMADIK RÉSZT IS ÓRIÁSI ÉRDEKLŐDÉS ÖVEZI. ELŐZETES.


FOOTBALL MANAGER 2017 ™
SPECIAL EDITION
EXKLUZÍV AJÁNLAT:
FOOTBALL MANAGER 2017
SPECIAL EDITION
normál kiadás árában
3
www.pegi.info
PC
Mac
Linux
STEAM
Download on the App Store
ANDROID APP ON Google play
SEGA
© Sports Interactive Limited 2016. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Offi ce. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners. © 2016 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc. registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/11-es számához mellékelt Sniper: Ghost Warrior 2 teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. NOVEMBER

KÖZELEG A TÉL, ÉS A LEGJOBB JÁTÉKOK IDEJE

Nagyon gyorsan elröppent ez az év, alig pár perccel ezelőtt még épp a nyári uborkaszezon miatt sopánkodhattunk. Vagy legalábbis úgy tűnt, erre tessék, máris november van, mi pedig azt sem tudjuk, mi mindent zsúfoljunk bele a PC Guruba. Mert zsúfoltság aztán van, a legjobb játékok egyfolytában érkeznek az év végén, hogy beleférjenek a karácsonyi vásárlói rohamba. Sajnos a megjelenéseink miatt pár komoly címről pont lecsúsztunk, hogy mást ne mondjak, a Titanfall 2 a lapzártánk napján jelent meg – de sebaj, egy hónapra elég egy nagy multis lövölde, és hát mi mással lenne érdemes kezdeni fontosabb cikkeink ismertetését, mint a címlapon is feszítő Battlefield 1-gyel?

Az ősz talán legnagyobb dobását Chris kolléga tesztelte 6 teljes oldalon, és nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy bizony piszkosul bejött neki. Akárcsak Miguel komának a Civilization VI, ami miatt napokon át nem aludt, vagy Böjtinek a Gears of War 4, amely ezúttal hosszú kihagyás után ismét elhozta PC-re a sorozatot. Még JohnBart is élvezte a Farming Simulator 17-et – csak én szívtam meg a Mafia III-mal, ami finoman szólva sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ez van, így jártam – cserébe tesztelhettem a PlayStation VR-t, ami jelenleg a legolcsóbb alternatíva arra, hogy nagyköltségvetésű videojátékokat élvezzünk a virtuális valóságban. Sajnos az ősz legnagyobb konzolos megjelenése, a PlayStation 4 Pro megint csak lecsúszta a lapzártát, cserébe viszont befutott a GeForce GTX 1050, hogy az éves gépfejlesztés előtt álló olvasók végre teljes képet kaphassanak az idei videokártya-felhozatalról – Mr. Torgue 2 oldalas tesztjéből kiderül, megéri-e spórolni az Nvidia rajongóinak.

Előzetesek terén kcsit mindig nehézkes az ősz, ennek ellenére Böjti kitett magáért, és alaposan felhizlalta a rovatot. Olvashattok többek között a még nagyon messze lévő Wasteland 3-ról, a stratégiai játékok rajongóinak szívét megdobogtató Endless Space 2-ről (wilson kolléga még a fejlesztőkkel is elbeszélgetett), a közelgő Outlast 2-ről, valamint a PC-re ugyan még be nem jelentett, de később minden bizonnyal megjelenő Red Dead Redemption 2-ről.

Rovataink közül Böjti Gondolatébresztőjét ajánlom, amiben rámutat, hogy a nagy kiadók is könnyen belekeverednek a saját ígéreteikbe, nem kell ehhez No Man's Sky, illetve Lor interjúját javaslom mihamarabbi elolvasásra, kiderül belőle ugyanis, hogy a magyar játékfejlesztők egy része láthatatlanul segíti a legnagyobb kiadók munkáját.

Teljes játékunk ezúttal ismét egy FPS, a Sniper: Ghost Warrior 2, amit kifejezetten ajánlok a hosszú estékre, főleg, hogy a harmadik rész is már a kanyarban van. Jó játékot és olvasást, és ahogy mindig, úgy most is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

MEGJELENT A BATTLEFIELD 1, CHRIS AZÓTA LE SEM VESZI AZ EGYENRUHÁT. KÉRDÉSÜNK IS EHHEZ A JÁTÉKHOZ KAPCSOLÓDIK: HA KITÖRNE A HÁBORÚ ÉS KÉNYTELEN LENNÉL CSATLAKOZNI A SEREGHEZ, MILYEN SZEREPET TÖLTENÉL BE A HAZA VÉDELMÉBEN?"

Chocho
Főszerkesztőként szerintem jól állna nekem a tábornoki szerep. Egy szép, kényelmes bőrfotelben ülve osztanám az észt, na meg a parancsokat. Végül is most is ezt csinálom, bár a bőrfotel egy gamer szék, a parancsok pedig kimerülnek Böjti és Chris szekálásában.

Böjti
Mivel a fizikumom ugyan nem borzalmas, de nem is kifejezetten megfelelő, esélyesen nem a frontvonalra tartanék. Persze a CoD-ban és más FPS-ekben jól megy a rush, de az igazság az, hogy a valóságban csak egyszer'lő ki valaki, és nincs több újrakezdés, ami kicsit lelombozó.

Chris
Utász, vagy ahogy a Battlefieldekben hívják, engineer lennék, akivel mindig is jó volt a K/D arányom. De persze a valóságban valószínűleg a magasságom miatt betennének valami harckocsiba, hogy adagoljam a gránátokat a tüzérnek. Elsőként halnék hősi halált, az tuti.

Peti, a dizájner
Személy szerint, a konyhán lennék. Húsdaráló, botmixer, zsíros kenyér-automata, betonkeverőben krumplit tisztítani, ezekkel tudnék bánni, de ha csúnya lenne a helyzet akkor irány Gurvansaikhan, ahová a ballisztikus rakéta sem ér el. Gyalog 1412, kocsival csak 92 óra.

JohnBart
A fegyveres drónok távirányítása egyszerre lenne hasznos és biztonságos is, szóval arra voksolnék. Drónból persze a seregnek még nincs egy deka sem, de háború esetén biztos vennének egy csomót, elvégre a fontos emberek gyerekeit csak nem zavarnák ki a frontra.

Bate
Őszintén meg kell mondjam, hogy rég volt ennyire egyszerű kérdés itt a magazinban. Mégiscsak újságírók vagyunk, mi lehetnék más, mint haditudósító. Megírnám, hogy Chris már abban elfáradt, hogy reggel fel kellett öltözni a harctéri szerelésébe – ezért veszett oda a haza.

Lor
Semmi más hasznosítható funkcióm nem lenne azon kívül, hogy cuki vagyok és megértő, így valószínűleg nővérkeként ápolnám a sérültek lelkét. Vagy egy tengeralattjáró flotta tagjaként hámoznám a krumplikat az óceán mélyén, mert ott jó. Önkritika lvl végtelen.

Gebbbe
Jómagam 6 és fél évet töltöttem el a Haza szolgálatában, de hála az égnek árvíznél komolyabb esetben nem kellett megmutatnom a képességeimet. Egy háborús helyzetben nem mi választanánk meg, hogy mit is akarunk tenni, hanem ott kell legyünk, ahol szükség van ránk.

wilson
Mivel nem bánok túl jól az emberekkel, ezért egész biztos hogy önkéntes halott lennék, akit örömmel nyomna ki a század a lövészárok fölé. B-tervnek maradna a haditudósítás, de csak ha összkomfortos hotelből csinálhatom, ahol erős a net, és elérem a steames könyvtáram.

Midnite
A sporthátterem alapján felderítőnek lennék alkalmas. Tudok nagyon sokáig barátságtalan terepen futni, nehéz dolgokat cipelni, hideg vízben úszni, sziklát mászni – és a szoftverfejlesztésben töltött évek alatt megszoktam a konfrontációkat és a szenvedést is.

32

BATTLEFIELD 1

Az első világháború borzalmait eleddig ritkán élhettük át virtuális formában, pláne ilyen minőségben. A DICE most tényleg nagyon odatette magát.

40

MAFIA 3

Egy kultikus első, egy sokak által utált, de szórakoztató második epizód után nagy volt a súly, ami a fejlesztők vállát nyomta, a végeredmény mégis a kiadó sietségének köszönhető.

Tartalom

ELŐZETES

008 Wasteland 3
010 Red Dead Redemption 2

EARLY ACCESS

012 Endless Space 2
014 Endless Space 2 interjú
016 Project Genom
018 Osiris: New Dawn
020 Niffelheim
022 The Challenge
024 Outlast 2
028 Aven Colony

TESZT

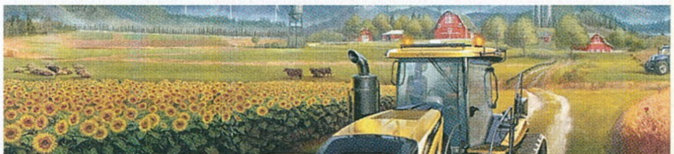
032 Battlefield 1
038 Farming Simulator 17
040 Mafia 3
046 Ride 2
048 Sid Meier's Civilization 6
052 Zen Pinball: Marvel's Women of Power
054 Gears of War 4
058 WRC 6
060 Giant Machines 2017
062 Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour
064 Industry Manager: Future Technologies
066 Shadow Warrior 2
068 Warhammer 40,000: Eternal Crusade
070 Mad Games Tycoon
073 Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration
074 Skylanders Imaginators
078 WWE 2K17
080 XCOM 2 (konzol)

HARDVER

092 Hardver és Tech hírek
094 PlayStation VR teszt
100 GeForce GTX 1050Ti teszt
102 Alcatel Plus 10 teszt
104 Nintendo Switch bemutató
106 Hol tart ma az MI?
110 Speedlink AIRROW teszt
111 OZONE Neon 3K teszt

ROVATOK

082 Gondolatébresztő: A Destiny-átverés
084 Láthatatlan hősök
086 Radar alatt
090 Mentőöv
112 Levrov



38

FARMING SIMULATOR 17

Ha azt hiszed, hogy a vetés és aratás, állattenyésztés témájában már nem lehet új ötleteket megvalósítani, akkor nagyot tévedsz. Kiváló példa erre a FS17.

46

RIDE 2

A WRC-licencet elveszítő Milestone számára a Ride folytatása vált a nagy lehetőséggé, így egy mindenben jobb és nagyobb motos játékkal tért vissza a csapat.

54

GEARS OF WAR 4

Új fejlesztőkkel tért vissza az akció-orgia negyedik epizódja, ami kellemes emlékeket elevenít fel, ráadásul szórakoztató is. Kell ennél több?

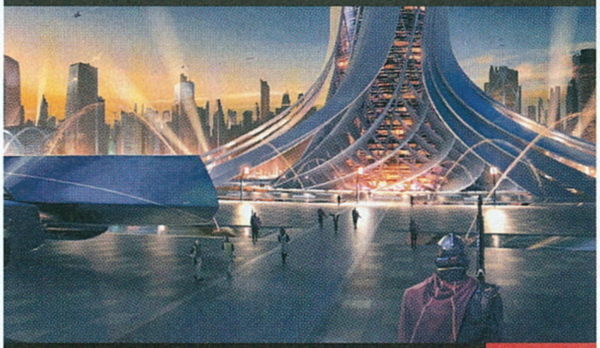
A HÓNAP TESZTJE

Pár éve még csak egy reboot volt egy klasszikus FPS-ből, ebben az évben azonban egyedi, sajátos humorral bíró adrenalinbombává vált. A Flying Wild Hog a lengyel sikerszériát erősítve olyan belső nézetes lövöldét fejlesztett a második epizód képében, ami nemcsak modern és izgalmas, hanem remek ötletekkel is kiegészíti a vérrel teli akciójeleneteket. Olajozott harcrendszer, laza beszólások, millió fegyver, amikkel rengeteg fajta ellenfelet lőhetünk szét vagy szabdalhatunk fel – Böjti teljesen belezúgott, nem is véletlenül.

SHADOW WARRIOR 2 **66**

A HÓNAP ELŐZETESE

Mind a 4X-stratégia nagy visszatérése, mind pedig a korai hozzáférés intézményének sikere nagyban köszönhető az Amplitude csapatának. A remek ötletek megvalósításával egyre magasabbra jutó stúdió ezúttal minden korábbi programjából szemezget, hogy így alakítsa ki a közel tökéletes mixet, egy szinte tökéletes próbaverzióval, amin maguk a játékosok is változtathatnak. Wilson remek előzetese mellett érdemes elolvasni az azt követő interjút is, ahol maga a stúdió feje válaszol kérdéseinkre.



ENDLESS SPACE 2 **12**

A HÓNAP JÁTÉKA

Lehetett sejteni korábban is, a végleges játék azonban minden kétségünket eloszlatta: a Sid Meier nevével fémjelzett Civilization-széria hatodik része a csúcsra járatja saját műfaját, erősítenie szinte csak a grafikus oldalon kellene. Na, de mit is várunk el egy ilyen közismert stratégiai játék esetében a legújabb felvonástól? Természetesen közérthető játékmenetet, ami a tapasztalatlanokat sem üldözi el, de a veteránoknak is képes újdonságot mutatni, na meg erős hangulatot, amely mindkét réteget magával ragadja, hogy végül senki se tudjon felállni a gép mellől. Miguel négy oldalas tesztben számol be arról, ezek közül mi válik be a Civ 6-ban, sőt még a vallás és az erőszakmentes győzelem kapcsolatáról is lerántja a leplet.

SID MEIER'S CIVILIZATION 6 **48**

TELJES JÁTÉK:

0KL0EVRY1D5M5D9PG8ZH

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

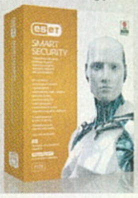
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: JBUZMBRN

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2017. január 1-éig** érvényes.



MÁSODIK LÖVÉS!

SNIPER 2 GHOST WARRIOR

[ÍRTA TIKA]

KI NE EMLÉKEZNE JÚNIUSI MELLÉKLETÜNK ZAMATOS FEJLÖVÉSEIRE, AMIKET A CITY INTERACTIVE SNIPER: GHOST WARRIOR CÍMŰ TOPOSZA BIZTOSÍTOTT?! AMENNYIBEN SZERETNÉL ÚJRA GHILLIE ÁLCAGÚNYÁT ÖLTENI, ÉS TÁVCSÖVÖN KERESZTÜL OSZTANI A HALÁLT, AKKOR JÓ HELYEN VAGY, ÜDVÖZLÜNK A FOLYTATÁSBAN!

Talán kevesen tudják, hogy az angolszász terminológiában a mesterlövészt jelölő szó eredete egészen a 18. századig nyúlik vissza, amikor még a gyarmati tisztek (Brit-India) a szalonkavadászatban (szalonka = snipe) vélték megtalálni a farokméregetés úri verzióját. Aki tehát képes volt puskavégre kapni ezt az apró madarat (jellegzetessége a vadászok megszégyenítésére kondicionált izomzat), az méltán viselhette a sniper címet. Innen jutottunk el néhány évszázad alatt a kiemelt célpontok likvidálására szakosodott speciális osztagokig, és hogy mennyire sikeresen mozgatja meg az emberek fantáziáját a távolsági céllövészet, mi sem jelzi jobban, mint hogy 5 millió eladott példány után a Sniper: Ghost Warrior-széria is lassan trilógiává érik. Az új mesterlövészes produkció a költségvetésében (AAA) már a legnagyobbakkal versenyez, bár a lengyelek a Ghost Warrior 2-nél sem sajnálták a pénzt, ugyanis simán megszerezték a Crysis 3-ban debütáló CryEngine 3-t, nehogy már a szépreményű mesterlövészek pixelekben fetrengjenek.

SNIPER RELOADED!

A belső nézetes céllövölde második eljövetelében azt a Cole Anderson kapitányt (az előző rész kommandós akcióinak főszereplőjét) alakítjuk, aki mostanság egy privát biztonsági cégnél távolsági fegyverekkel oltja le a lámpát a rosszfiúk fejében. Ezúttal épp a Fülöp-szigeteken tevékenykedő zsoldosok húzták ki a gyufát azzal, hogy biofegyverekkel kereskednek. Erős társas jelenléttel merülünk el a dzsungelben, de ugyanezt tapasztaljuk szinte az összes bevetés közben, tehát méterre pontosan megmondják, hova menjünk, néha még azt is, hogy mikor hasaljunk bele az aljnövényzetbe, és hogyan kerüljünk ki egy járőrt. Aztán amikor elérjük a hőn áhított magaslati pozíciót, és belenézünk az optikába, akkor a spotterünk még meg is jelöli, hogy melyik ellenség fejébe küldjünk először ólmot. Persze néha elengedik a kezed, de azért érezhető, hogy itt a sniper inkább végrehajtó, mintsem improvizatív szakma. Nyilván nem lenne túl szerencsés, ha már az első fejezetben szétütnénk a főgonoszt, és megmentenénk a világot, így borítékolható volt, hogy a biocucc szálai ennél messzebbre is vezetnek, pontosabban egy másik idősíkra, egy múltbéli küldetésre. Szarajevó 1993-ban, hogy finoman fogalmazzak, nem volt egy turistacsalogató hely, és aki a Mesterlövészek utcáján (Sniper alley) élve végigment, az jó esélyekkel tölthetett ki egy lottószelvényt. Finom háborús katlan, néhány nagy lapítással, és néhány erős drámai töltettel fűszerezve, s hogy ebből miért nem lett egy komoly, emlékezetes játék, nos, talán épp a csőszerű pályabejárás miatt. Mindenesetre a kalandot az óriási Buddha-szobrok árnyékában fejezzük be, Tibetben, az úgy 7-8 órára taksálható fejlövés-maraton végén.

Ebben a szakmában alapkövetelmény a lapulós mozgáskoreográfia, amihez a második részben már egy újfajta indikátor is tartozik, jelesül a minimap külső szélén körbefutó piros csík mutat rá, hogy ideje volna visszavonszolni a hátsónkat a bokrok közé, és egyúttal a fürkésző tekintetek irányára is figyelmeztet. A legtöbb ellenség homloklebenyében ugyanis egy furcsán felspannolt gépi intelligencia dolgozik, messziről kiszúr, és olimpiai bajnok a

ADATOK

KIADÓ
CI Games

FEJLESZTŐ
City Interactive

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

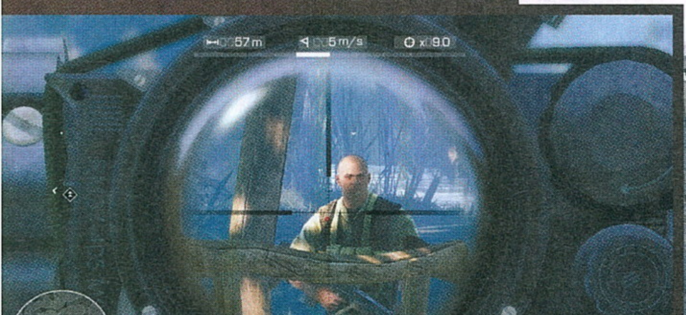
GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy Athlon 64 X2 2 GHz CPU, 2GB RAM, NVidia 8800GT vagy jobb VGA, 9 GB HDD.

INFO

A Sniper: Ghost Warrior 2 2013. március 15-én jelent meg PC-re és konzolokra, most éppen 19,99 euro (kábé 6100 forint) a Steamen.

Ehemm, valahol ott lehet a Guru szerkesztősége az egyik épületben... muszáj bejutnom, hogy megszerezzem a legújabb számot!



KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Ki ne szeretne kifejezetten szép környezetben, messziről mesterlövészkedni? Na ugye, tessék aktiválni a játékot!

céllövészetben. Természetesen van lehetőség visszavágni, pontosabban elkerülni az AI-t jellemző rohamdroid harcmodor és sasszem kombinációját, ezért is kaptunk olyan szép eszközöket, mint a hőkamera (éjjellátó üzemmódban is dolgozik), no meg kést a hátulról elkövethető durvulásokhoz, pisztolyt a közelharchoz, és mesterlövész csúzlikat. A fizika még mindig parádés, tehát a legfontosabb tárgyból, a ballisztikából nyugodtan behúzhatjuk a jelest. A szél iránya, erőssége, a gravitáció és a távolság minden lövésünknél jelen lesz, és hogy miként kell korrigálni, ha 500 méterről, 4-es erősségű keresztszélben akarunk lyukakat ütni a megfelelő helyen, azt a Shooting range menüpontban gyakorolhatjuk ki. Az első két nehézségi fokon egyébként egy helyes kis piros karika mutatja a távcsőben, hogy hová is fog érkezni a lövedék, és ha ezt csalásnak éreznénk, nyugodtan tekerjük fel expertre a játékot, akkor nulla segítséggel, de erős kezdeti anyázásokkal vergődhetünk át a kalandokon.

AZ ELSŐ EPIZÓD SEM VOLT ROSSZ, ÁM A FOLYTATÁS TOVÁBB EMELI A MINŐSÉGET. A LÁTVÁNY TERÉN PÉLDÁUL BIZTOSAN.

Említettem volt, hogy a CryEngine 3 muzsikál a trópusi és szarajevói díszletek mögött, ami a maga idejében kisebbfajta szenzációnak számított, ugyanakkor némi aggodalom is társult hozzá, hisz a Crysis 3-ban ugyanez a moci csak a Directx 9-nél újabb generációjú videokártyákon izzította be a nanogúnyát. Hamar kiderült, hogy a CI épp ellentétes vonalon mozog, náluk a dx9 volt az alapértelmezés, és a grafikai opciók között később tették elérhetővé a dx11-es ráncfelvarrást. Azt talán leszögezhetjük, hogy a lengyelek nem tudták megismételni a Crysis 3 vizuális orgiáját, de a városi helyszínek szépek, különösen a pályaudvar környéke tetszett, és az ellenfelek is jól mutatnak a távcsőnézetben. Amióta a Lopakodók című filmben feltűnt az első lassított lövedék, azóta minden ilyen témájú játéknál kötelező tartozék lett a bullet cam, tehát a pontos találatoknál automatikusan bekapcsoló kamera itt is megmutatja, hogyan jut el 10 gramm acél a puskacső végétől az ellenség szívéig.

MERT LŐNI CSAK ÚGY LEHET...

A Sniper: Ghost Warrior 2 mindent megtesz, hogy a mesterlövész szerepkört tolja az előtérbe, néha talán túl sokat is. A felvezető (társ, spotter, kinek hogy tetszik) szerepe különösen hangsúlyos, így aztán semmiképp ne térjünk el a forgatókönyvtől. Ha azt mondja, lapulj, akkor tedd azt, ha lőni kell, lőj, különben bajba kerülsz. Cserébe néhány pillanatig élet-halál ura leszel, párban, időzítve leküzdött célpontok, hátulról meglepett őrszemek, és váratlanul felbukkanó mesterlövészek szerepelnek az étlapon, no meg számtalan magaslati helyszín, ahonnan rendesen lehet aratni. Néha adnak egy kis C4-et, hogy a robbantgatás se maradjon ki, de a fő hangsúly mindig a lapításon és a pontos célzáson lesz. A kifejezetten csúszó-mászó etapok, mint például a vonatszerelvény alatt kibekkelt őrjárat, vagy a biztosítékdoboz megbuherálása egy ellenségektől hemzsegő mélygarázsban szerencsére nem a frusztráló fajtából valók, ami a checkpoint rendszerű mentés miatt különösen örvendetes hír. A medkitek országában persze mindig van második esély... Amennyiben pedig valódi ellenfelek ellen is kipróbálnátok, hogy ki mennyire jó orvlövész, a multiplayerben erre is megvan a lehetőség, az utólagos bővítéssel összesen 4 pályán, kétféle játékmódban (deathmatch, team deathmatch) lehet fejlövéseket kiosztani. Végezetül hadd kívánjak mindenkinek kellemes vadászatot, és ne feledjétek, „lassan járj, tovább élsz"!

AHOL BÁRMI MEGTÖRTÉNHET

WASTELAND™ 3

[IRTA MIDNITE] **Ahogy tápászkodsz fel a jeges talajról, csípős szél vág a szemedbe, minden lélegzetvétel fájdalmas. De legalább élsz, ami alakulatod többi tagjáról nem mondható el – egykori társaid vérbe fagyva fekszenek körülötted a hóban. Te vagy az egyetlen túlélő.**

Ha nem sikerül menedéket találnod a vihar elől, hamarosan te is osztozni fogsz a többi ranger sorsában, akit veled együtt küldtek felderítőként Kolorádó nukleáris telének közepébe. Valahol a távoli, sötétbe burkolózó dombok mögött hirtelen fényt látsz villanni, így hát fogaid összeszorítva elindulsz arrafelé...

Így kezdődik az új kaland a posztapokaliptikus helyszín pusztáin. A November kódnevű alakulat utolsó életben maradt tagja, egy immár magányos ranger áll a Wasteland 3 eseményeinek középpontjában. Ezen a kegyetlen, kietlen helyen a Desert Ranger név semmiféle tiszteletet nem parancsol, karakterednek nulláról kell felépítenie saját hírnevét (vagy éppen lerombolni azt), feltárni a hótakaró alatti titkokat, túlélni az elpusztult civilizáció romjain kisarjadt szektákat, felvirágoztatni vagy földbe döngölni egész városokat, és mindenféle volumenű ügyekben döntéseket hozni, apró semmiségektől a sorsfordító kérdésekig. Az ígéretek szerint eme halálos – de kivételesen nem sivatagi klímájú – régió sorsának alakulását minden ízében a játékos döntései formálják majd, vagyis olyan világot teremthetsz, amilyenhez kedved van. Ennek fontos eleme lesz a számtalan új frakcióval fenntartott szomszédi viszony törékenysége, illetve a tény, hogy karaktered kapacitása a kegyetlenkedésre és gonosz döntésekre az ígéretek szerint szinte korlátlan lesz. Ha úgy tetszik, pusztíthatsz és uralkodhatsz, de ha az igazságos és segítőkész Desert Ranger-hagyományt vinnéd tovább Kolorádó zimankójában, arra is meglesz az opció. A Wasteland 3 a példátlan döntési szabadságon (és egy ehhez szükségszerű, feljavított dialógus rendszeren) kívül is sok izgalmas újítást ígér, többek közt off- és online multiplayer módot, gyönyörű, XCOM-ra hajazó grafikát, vezethető járműveket (köztük egy beszélő, mesterséges intelligenciával rendelkező autót), és persze az eddigiekhez képest sokkal inkább lebilincselő játékélményt.

A Larian és az Obsidian mellett csak az inXile képes arra, hogy minden gyűjtésnél felülmúlja előző eredményeit.

ADATOK

KIADÓ
inXile

FEJLESZTŐ
inXile

MŰFAJ
stratégia-akció

MEGJELENÉS
2019

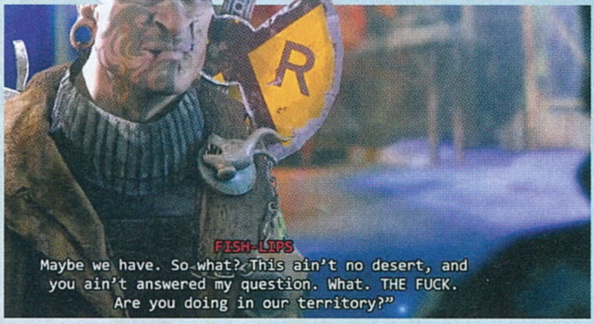
STÍLUSMINTA

Wasteland 2
2014 (INXILE)

XCOM 2
2016 (2K GAMES)

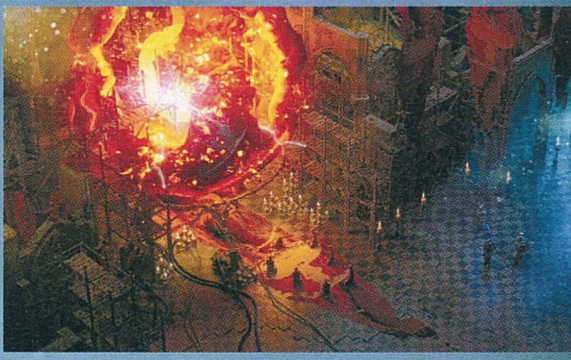
KÖZELEG A NUKLEÁRIS TÉL

A fejlesztő inXile már kiismerte mind a közösségi finanszírozás, mind a körökre osztott RPG fejlesztésének minden trükkjét, mikor három évvel ezelőtt belevágott a Wasteland 2 megvalósításába. Akkor is a rajongók dobták össze a tőkét, ám az érdeklődés és lelkesedés a közelébe sem ért annak, amit a Wasteland 3 most kap – a pillanatok alatt célba ért kampányról az extra szövegdobozban olvashatsz bővebben. A fantasztikus hírt a további célok bejelentése követte: például a 3 milliós összeghatárnál a játékban helyet kap a már említett, Knight Rider-szerű beszélő autó, még százezer dollárral később



Talán nem meglepő, de említést érdemel: a Wasteland 3 bámulatosan néz ki, így nem csoda, hogy a fejlesztők pillanatok alatt összekalapozták a szükséges pénzösszeget.

Mivel egymás nélkül is bejelentkezhetünk, az online multiban társaink tettei-nek kellemetlen következményei várhatnak minket a legközelebbi indításnál.



pedig testreszabhatjuk saját ranger alakulatunk logóját. Még mindig érdemes tehát beszállni a gyűjtésbe, bár a Wasteland 3 most már biztos, hogy megszületik. De konkrétan minek a megvalósítására sietett ez az észbontó tömeg kisebb-nagyobb összegeket fizetni?

Talán a legnagyobb vonzerőt a beígért, izgalmas multiplayer módok jelentik. A játékot elkezdheted egy barátoddal a közös térképen, ahol ranger bázisaitok építésében és küldetésekben segíthetitek egymást, ám mégsem vagytok kellemetlenül összekötve – ha ő éppen nem online a világban, te ugyanúgy folytathatod a questelést, teljesíthetsz célokat és építheted kapcsolatod a többi frakcióval. Ám ez az áldás egyben átok is. Ugyanis bármilyen (pozitív vagy negatív) változásokat eszközöltök a fagyos világban, azok maradandóak lesznek. Ha magadra haragítod a Szent Robbanás egyházát, és ők porig rombolják barátod bázisát, ennek minden következménye ugyanúgy ott fog várni rá a következő belépésekor, mintha közösen buktátok volna el az eseményekhez vezető küldetésláncot. Ugyanígy persze te magad sem tudhatod soha, épp mit történt a távollétedben, hiszen Kolorádóban az élet most már nem áll meg, amíg alszol...

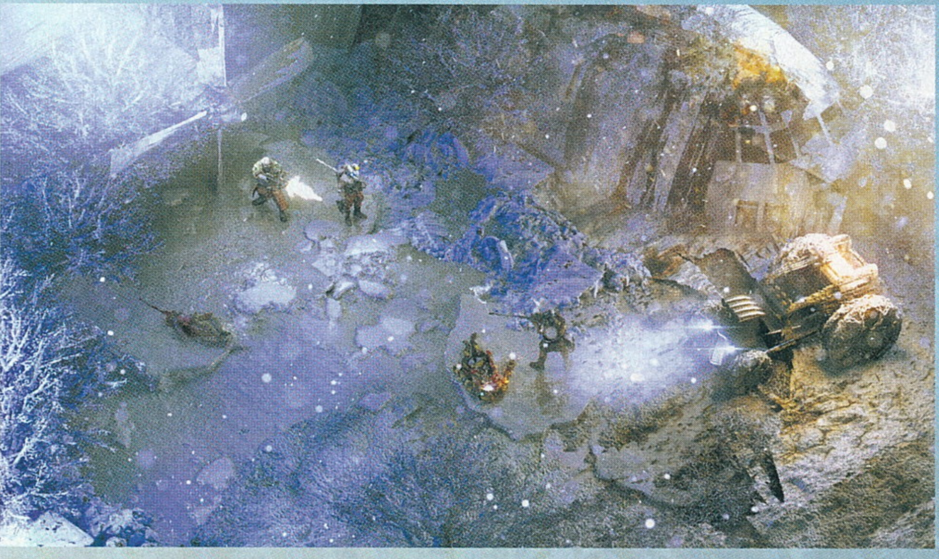
Ám ha a kampányt sima single player módban szeretnéd végigtolni, az is újításokban gazdag, lebilincselő kaland lesz. A Wastelandekre és a korai Fallout-játékokra jellemző, retro

FIG-KAMPÁNY

A franchise hívei szerencsére pénztárcájukon keresztül is szívesen hangot adnak lelkesedésüknek. A Wasteland 3 közösségi finanszírozásának kampányát a Fig nevű oldalon indították el, és bár mindössze pár screenshot, meg rengeteg grandiózus ígéret szerepelt a bejelentésben, az inXile a kitűzött 2,75 millió dolláros célt alig három nap alatt elérte. Így az egy hónapos gyűjtési idő további részében jó eséllyel elég plusz pénz jön össze ahhoz, hogy sokkal több extrát pakoljanak a játékba.

izometrikus nézetet (valószínűleg csak harc és dialógusok során) egy jóval részletgazdagabb, filmszerű nézőpont váltja fel, ahol az interakciók során közelről látod a karaktereket. A ruhák összessége és fegyverzet így végre jelentős hangsúlyt kap, saját osztagod felszerelése egyedivé teszi a csapatot, illetve vizuálisan is egyénibb lesz mindenki, akivel a hómezőkön találkozol.

Az inXile komolyan veszi a profik által megújított látványvilágot, a játék külsejéért a Star Wars: Az ébredő Erő mögött álló Andrée Wallin felelős, az első néhány concept art pedig minden szónál ékesebben bizonyítja, hogy ez milyen vizuális csodákat eredményez majd. A külcsín mellett persze a tartalom felturbózásán is dolgozik a stúdió, az előző Wasteland és a Torment írói csapata egy az egyben csatlakozik a dialógusok, történetek, szöveges részek megalkotásához. Kreatív oldalról a Wasteland 3 egy kiemelkedően egyedi, tökéletesre polírozott alkotásnak ígérkezik.



JÓSZOMSZÉDI ISZONY

Mint az a multiplayer részletezése közben kiderült, saját bázisod is sokkal jelentősebb stratégiai szerepet kap, bár a konkrét fejlesztési lehetőségek mikéntje egyelőre homályban marad. Ha szeretnéd biztonságban tudni a központot, a közeli területeket birtokló frakciókkal való viszony ápolása, és az alakulatodba tartozó emberek életének menedzselése is prioritást élvező feladataid közé tartozik majd. Ha viszont kiruccanásra vágysz – távol a bázis hétköznapjaitól – az sem okoz problémát, a vezethető járművek flottája új tűzerővel ruházza fel csapataidat. A megszerezhető járgányokban magaddal vihetsz bármilyen felszerelést, a megfelelő fejlesztések alkalmazása után pedig nemcsak páncélborítást, de masszív fegyverarzenált is szerelhetsz rájuk. Így ha a semmi közepén csapnak le rád, instant fedezék és extra pusztító erő áll rendelkezésedre, de akár felállíthatod saját tankflottádat is, és epikus tűztengerrel tarolhatod le az utadba kerülőket. Mad Max a nukleáris télben!

Az újragondolt dialógusrendszer és az izgalmasnak ígérkező multiplayer mellett a súlyos következményekkel járó döntések, a vizuális újítások mind meggyőztek annyira, hogy támogassam a játékot, s a figes kampány sikere borítékolt. Most nincs más hátra, csak várnunk kell – a megjelenést a stúdió 2019-re ígéri (ami szokás szerint távolabb is csúszhat), de jó esetben a béta már 2018-ra kikerül a korai támogatók markába. A tervek szerint akkor újra jelentkezem!

RED DEAD REDEMPTION 2

[ÍRTA MCMACKO]

A vadnyugat hálás téma, tudja ezt minden játékos. A legendás Rockstar eposzának esetében a rajongók már évek óta folytatásért kiáltottak. Most teljesül a közigény – a Red Dead Redemption második részéig ugyanis már csak egy évet kell várni.

A Take-Two Interactive egyik legsikeresebb játéka a Red Dead Redemption. A Rockstar által nagy műgonddal összerakott vadnyugati produkció hihetetlen népszerűségre tett szert, mind a sajtó, mind pedig a játékosok imádták. A PC-sek persze lehet, hogy most értetlenül, vagy épp ordas irigységgel tekingetnek a program címére, az RDR ugyanis teljes mértékben elkerülte a számítógépeket, egyedül Xbox 360 és PlayStation 3 platformokon bukkant fel. Ez a tény azonban nem csökkentette a játék ázsióját, sőt mintha ez is közrejátszott volna abban, hogy a Redemptiont már-már vallásos áhítattal rajongják körbe és kultusz státusszal illetik a játékosok. Az pedig különösen izgalmas, hogy a Steam áldásos hatása nélkül is képesek voltak tizenötmillió eladott példány környékére tornászni a játék összesített eladásait – igaz, 2010-ben a PC-s piac jóval mélyebben volt, mint most, amikor a digitális áruházak az ipar megkerülhetetlen óriásai.

Aki nyomon követte az online csatornákat, az október huszadikán ünnepet ülhetett, (egyben ez a cikkíró szülinapja is volt – hehe), az átlagos E3 szenzációszintet lazán lepipáló Nintendo konzol bejelentése mellett (cikkünket a 102. oldalon találjátok) a Red Dead folytatás hivatalos bemutatása tette fel a koronát a napra. Hölgyek és urak, eddig kellett várni a Rockstar új játékára, 2017-ben érkezik a Read Dead Redemption második része!

DE HONNAN IS ERED A RED DEAD?

A széria története jóval messzebbre mutat, mint azt gondolnánk. Az első RD-játék még a PlayStation 2 és Xbox platformokon debütált, a Red Dead Revolver pedig még csak arra sem volt képes, hogy közepesebb hullámokat kavarjon. Az érdekes akció-kalandjátékról kevesen tudják, hogy eredetileg a Capcom boszorkánykonyhájában készült, majd a Rockstar San Diego kapta fel a japánok által eldobott fonalat. Az eredeti elképzelések realistává hangolásával sikerült meghonosítani azt a spagetti-western hangulatot, amelyet azóta is csak ritkán látunk videojátékban. A program október óta egyébként elérhető a PlayStation 4 letölthető kínálatában, akinek annak idején kimaradt, így tudja legkönnyebben pótolni a sorozat origóját.

A folytatás ennél jóval nagyobb csinnadrattával érkezett. A GTA III és IV sikerei után Rockstarék tényleg rocksztár státuszban lubickoltak, így mindenki nagyon várta a „vadnyugati GTA" érkezését. A 2010-es megjelenés után a világ eldobta az agyát John Marston történetétől, amely egyszerre hordozta magában a western sztorik vadregényes, drámai megoldásait, és egy olyan homokozót adott a játékosok

ADATOK

KIADÓ
Take-Two Interactive

FEJLESZTŐ
Rockstar Games

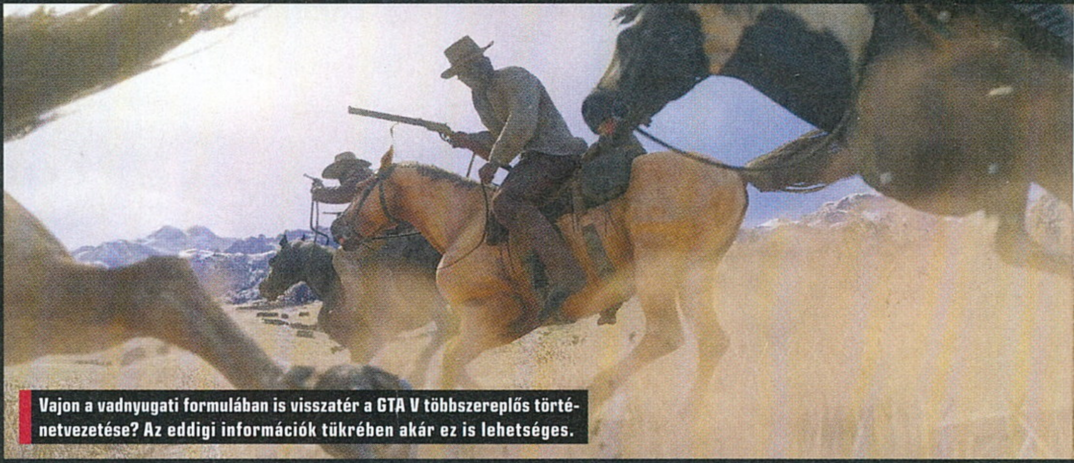
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2017

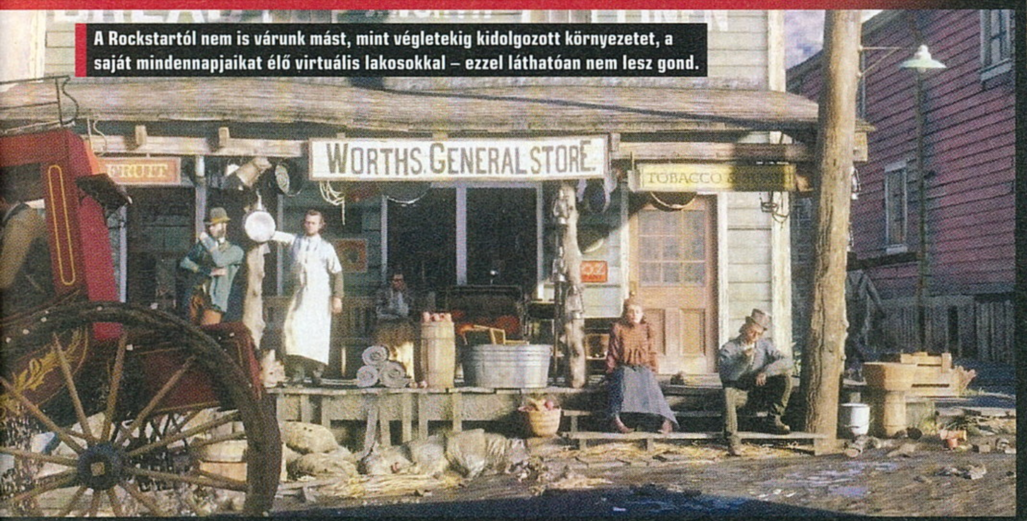
STÍLUSMINTA

Red Dead Redemption
2010 (TAKE-TWO INTERACTIVE)

Grand Theft Auto V
2013 (TAKE-TWO INTERACTIVE)



Vajon a vadnyugati formulában is visszatér a GTA V többszereplős történetvezetése? Az eddigi információk tükrében akár ez is lehetséges.



A Rockstartól nem is várunk mást, mint végletekig kidolgozott környezetet, a saját mindennapjaikat élő virtuális lakosokkal – ezzel láthatóan nem lesz gond.

kezébe, amely minden szempontból különleges színfolt a felhozatalban. A Rockstarra jellemző hitelesség a környezetben, a karakterekben és a félelmetesen minőségi látványban is testet öltött. Később egy zombis DLC-nek köszönhetően (amely kiegészítő sok más hasonló csomagot megszégyenített tartalmával) a humor és a horror is beköltözött a hanyatló vadnyugat rögös tájaira. Jó hír, hogy a program nemrégiben Xbox One-kompatibilitást kapott, és egyes mérések alapján a jelenlegi legjobb teljesítményt pont ezen a masinán produkálja a kód. Később a PlayStation Now streamelős szolgáltatásra is érkezik a vadnyugati kaland, így az előfizetők hamarosan (a szolgáltatás itthoni meghonosodásával) akár PC-n is játszhatják majd az utóbbi évek legnagyszerűbb videojátékát.

VISSZA A PRÉRIRE!

A Read Dead Redemption folytatását nemcsak a két konzolon felbukkanó előzmények megjelenése jelezte, hanem iparági pletykák sorozatából következett, hogy valaminek történnie kell a Rockstarék háza táján. Az egyik legfontosabb ilyen információ, amit azóta tényleges adatokkal és egy félhivatalosan kicsusszant térképpel igazoltak: a második játék jóval nagyobb területen fog játszódni, mint az elõd, ezt pedig majdhogynem el is várjuk egy generációt lépő folytatástól. A térkép olyan okosságokat is felfedett, mint a vízi területek hangsúlyos szereplése. Még egy bizonyos Bayou nevezetű lápot is találhatunk a vidéken, ahol mit ad ég, egy New Bordeaux nevezetű városka is helyet kapott. (Nahát, nahát, ismét előkerül a kanadai helyszín?) Bízunk benne, hogy a bemutató videóban látott kenuzás is egy új közlekedési formává válhat, a vízi utazgatás lehetőségét pedig szélesebb körben is lehetővé teszik majd a játékban. Ha hinni lehet az anonim forrásoknak (és ha az ember figyelmesen nézegeti a programról kiadott promóciós plakátot), az is lehetséges, hogy nem egy, hanem – a GTA V után szabadon – több karakterrel kell a forgatókönyv fejezetein végigiglépdelnünk. (Akárhogy is legyen, a hetes számmisztika jópofa utalás a Hét mesterlövészre). Mit várunk még a játékmenetet tekintve? Sok-sok lovagolást, postakocsik üldözését, vonatrablást, leszámolásokat... ahogyan egy tisztességes westerntől az elvárható!

Az alkotók rocksztárokhoz méltón dolgoznak, így játékaikat rajongók milliói várják türelmetlenül.

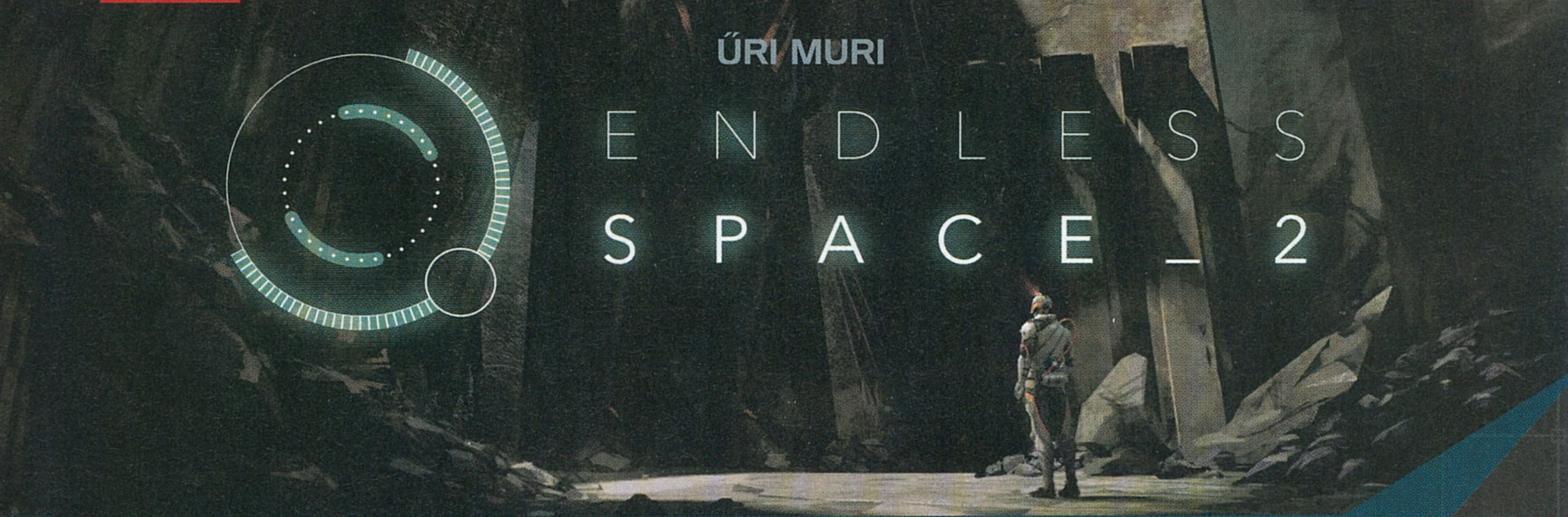
VIZUÁLIS ORGIA

A program látványvilága már most frenetikusnak ígérkezik. Nagyon úgy fest, hogy a készítők a GTA V vadul módosított technológiáját alkalmazzák a Red Dead Redemption 2 esetében. Nagy szerencse, hogy most nem kell a korábbi generációs konzolok korlátaihoz igazítani a motort, mint az Trevoréknál történt. A természet gazdag ábrázolása a növényektől az állatokig hihetetlen összképet kölcsönöz a játéknak. A száradó kalászok alatt ürgék szaladgálnak. Az égen az amerikai büszkeséget jelképező sasok repülnek a csodásan kidolgozott fenyves felett. Az erdő állatai, a puszta vadjai mellett az emberi települések utcáin is minden apró részlet a helyén van, legyen szó a boltos portékájáról vagy a szélmalom mögött lángoló épületek bevilágításáról. Nagyot csodálkoztunk azon a jeleneten is, amikor az éjszakai erdőben az égre tekintve a Tejút színe-java tárult a szemünk elé. Persze ha valakinek, hát a Rockstarnak van rá lehetősége és kerete, hogy ezt a hihetetlen minőséget az asztalunkra tegye. És talán nemcsak az anyagi opciók kiszélesedése, hanem a korábbi játékokon edződött grafikusok tapasztalata is kell ahhoz, hogy a Read Dead Redemption 2 a leglátványosabb videojátékok közé küzdje majd fel magát.

A Rockstar kult-klasszikusának folytatását 2017 őszére lőtték be (hehe, lesz még ebből 2018 is) a kiadónál, méghozzá PlayStation 4 és Xbox One konzolokra. A PS tulajok külön örülhetnek, mert a többszereplős mód frissítéseit – a CoD-játékokhoz hasonlóan – ők kaphatják meg leghamarabb. Élünk a gyanúperrel, hogy a trailer fantasztikus látványvilága is leginkább csak a novemberben megjelenő PlayStation 4 Pro platformon (esetleg a később debütáló Microsoft Scorpion) fog ilyen minőségben visszaköszönni. Szomorú, de egyelőre a PC-s megjelenésről egy pisszenést sem lehetett hallani. Ígérni nem ígérhetünk semmit, így a bizakodás marad, hogy a GTA V PC változatának csúsztatott megjelenéséhez hasonlóan a Rockstar nem hagyja cserben a számítógépen játszó rajongókat sem.

ŰRI MURI

ENDLESS SPACE_2



[IRTA WILSON] **Bár a stúdió játékai előtt nem szerepel a dizájner neve, a francia Amplitude olyan minőségű 4X-játékokat ont magából, amiket még a műfaj atyja, Sid Meier is megirigyelne – a csapat most egyenesen a pályáját megalapozó kiáltványához, az Endless Space-hez tér vissza.**

Az űr a Star Trek kapitányai számára lehet, hogy a legvégső határ, de az alig ötéves, ex-Ubisoft alkalmazottakból verbuválódott francia Amplitude számára csak a kezdet volt 2011-ben, az Endless Space megjelenésével, amely egy célt tűzött ki maga elé – megalkotni a modern Master of Oriont, vagy valami hasonlót. Leginkább az utóbbi sikerült, hiszen az Endless Space-ből nem lett se klasszikus, se úttörő pionír, vagy a játék, amely az éppen ekkor felgyulladó 4X-lángot szította volna új ötletekkel, sosem látott megoldásokkal. Azonban aki azt hitte, hogy utóbbira az Amplitude képtelen, 2014-ben láthatta, hogy tévedett: az egyedi témájú, leginkább sci-fi és fantasy hibridnek nevezhető Endless Legend túlzás nélkül a műfaj egyik abszolút csúcsa, amely alapvetően értelmezte újra, hogy miként is kell működnie egy ilyen típusú játéknak, különösen, ha nincs egy nem túl sok nyújtózkodási lehetőséget rejtő témába zsúfolva, mint legnagyobb riválisa, a Civilization.

Az Endless Space megjelenése óta eltelt öt év során láthattunk több Sid Meier-játékot, visszatért a Master of Orion, az északi Iceberg Interactive szinte gondolkodás nélkül vesz a szárnyai alá bármilyen 4X-címet, ami egyértelmű jele annak, hogy a stílus nemcsak hogy erősebb, de népszerűbb is, mint valaha – vagyis itt a második nekifutás ideje, hiszen ha valami, hát az Endless Space megérdemelt egy folytatást.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Kétség sem férhet hozzá, ez egy igazi, tényleges folytatás. Nem csupán a régebbi portéka felcicomázása (ellenben mondjuk a Paradox amúgy nagyon hangulatos, nagyon jó Warlock-szériájával), hanem maga a nagybetűs második rész, amely nem csak tanul elődje hibáiból, de gyakorlatilag megpróbál mindent átemelni az űrbe, ami csak az Endless Legendben szerepelt és működött. Ilyenek például a frakciók – az október legelején elindított korai hozzáférés első változata kereken négyet tartalmaz belőlük, ezek közül pedig kettő ismerős lehet a korábbi részből. A Sophonok a galaxis legokosabb faját képviselik, akik a tudománynak áldozzák minden erejüket, a piszkos munkát meghagyva a nekik alárendelt fajoknak, míg a Craverek most is ezen világ legkegyetlenebb népe, hiszen a rovarokból kifejlődött faj szó szerint mindent felfal (még a sajátjaikat is), éhségüket pedig csak az tudja csillapítani, ha bolygóról bolygóra, naprendszerről naprendszerre haladva mindent és mindenkit elfoglalnak és kiszipolyoznak.

A két másik újonc ennél már kicsit talán elegánsabb. A Lumerisek kereskedők, akik mindent a pénzszerzésnek vetnek alá, a háborúzást a pacifizmusra, valamint a javakért folyó örök

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Amplitude Studios**

MŰFAJ **4X stratégia**

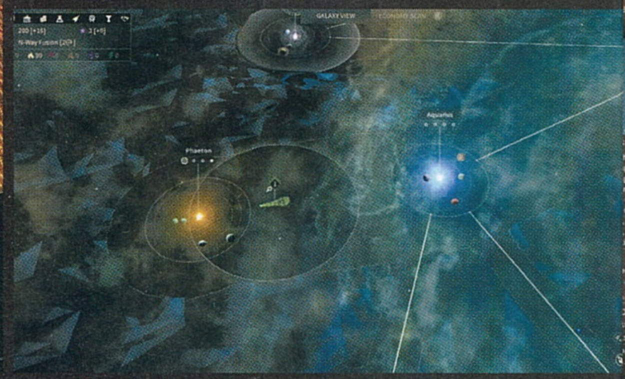
MEGJELENÉS **2016. 10. 06.**

STÍLUSMINTA

Endless Space 2012 (SEGA)

Master of Orion 2016 (WG LABS)

Az előzmény harcai meglehetősen egyszerűek voltak, ám a második részben már ezeket is élvezetes átélni, hiszen taktikázni is van lehetőségünk.



A FÜGGETLENSÉG VÉGE

A sikert sikerre halmozó Amplitude már a kezdetek óta komoly ajánlatokat kapott, de a fejlesztők idén nyárig nem voltak hajlandók feladni a függetlenségüket – egészen addig, míg a SEGA, a stratégia műfaját hihetetlen lelkesedéssel, hozzáértéssel és profizmussal istápoló japán kiadó nem kopogott az ajtajukon, így a francia csapat most már olyan zsenikkel kooperálhat, mint a Total Wart jegyző angol Creative Assembly, vagy a Warhammer-szekerét toló Relic.

küzdelemre cserélve. A Vodyani ezzel ellentétben fanatikusan vallásos és rettentő kegyetlen népség: saját bolygójuk elvesztését követően egy hatalmas bárkába tömörülve járják a galaxist, leparkolva a nekik szimpatikus naprendszereknél, megszerezve nemcsak a kolonizálásra alkalmas bolygók nyersanyagait, de szó szerint az ott lakók lelkeit is – még ha azok egy másik birodalomhoz is tartoznak.

Mindez ismerősen hangzik az Endless Legendből? Nem csoda: a teljes aszimmetrikusság a játék egyik legjobb eleme volt, és ez az űrben is tökéletesen működik, hiszen az ES2 is sikeresen elkerüli a 4X egyik nagy csapdáját, a fajok közti leheletvékony különbségeket. Bár a technológiai fa tényleg szinte ugyanaz mindenkinél, minden más elem drasztikusan eltér: teljesen más stratégiát kell követni a birodalomépítés esetében a különféle fajoknál, és ez elsősorban nem azt jelenti, hogy valakinél rengeteg hadihajót kell felhúzni, a másiknál pedig minél több kolóniát, hanem bizony figyelni kell a népre.

AZ ENDLESS SPACE ÉS AZ ENDLESS LEGENDS LEGJOBB ELEMEI EGYETLEN JÁTÉKBAN. MOST KOMOLYAN, KELL ENNÉL TÖBB A FOLYTATÁSHOZ?

A népre, amely a 4X-ben általában csak egy számadat, ami jó esetben mindig folyamatosan nő, rosszabb esetben pedig csökken a háborúk, az elégedetlenség vagy épp egy járvány miatt. Az Endless Space 2 viszont máshogy kezeli ezt a kérdést, van ugyanis egy olyan összetevő, amiről valamiért a műfaj sok játéka vagy teljesen elfelejtkezik, vagy túlságosan leegyszerűsíti: ez pedig a politika.

PARLAMENT AZ ŰRBEN

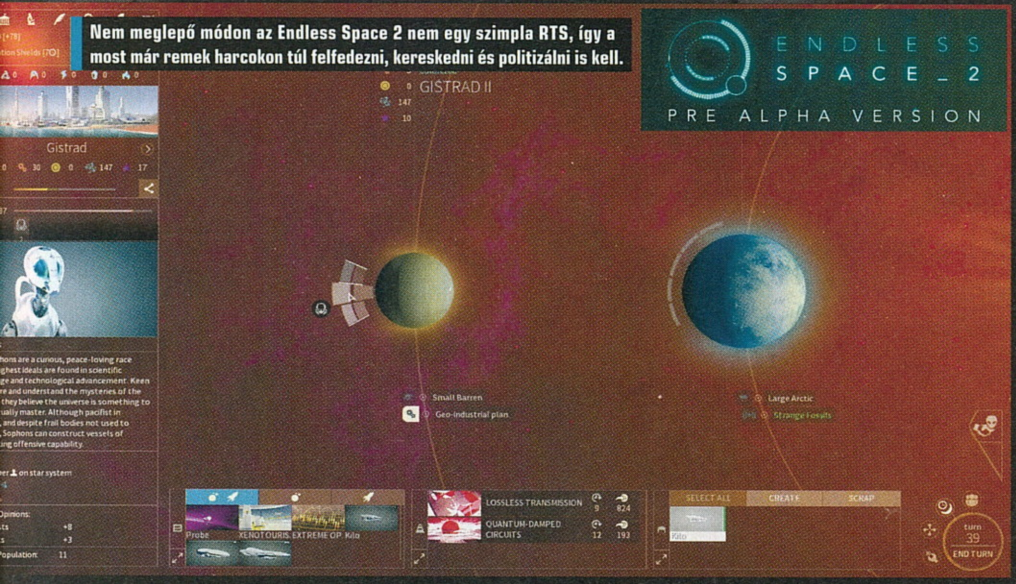
Mert hiába járunk a nagyon távoli jövőben, a pártok intézménye nem szűnt meg, sőt inkább csak a tét nőtt, hiszen most már nem városok vagy országok felett rendelkeznek a nagyobb csoportosulások, de bolygók vagy akár komplett naprendszerek fölött is, ezért nagyon nem mindegy, hogy ki ül a parlamentben – már ha épp van olyan, és nem valami hatalomés, kegyetlen diktatúráról van szó. Bár ha működik...

A politikai résznek elsősorban az adott számú kört követően óhatatlanul is megérkező választások során van igazán jelentősége, mert ekkor szavaz a nép, hogy érdekeit ki képviselje a birodalomban. Kezdetben általában a fajra leginkább jellemző stílusjegyeket magán hordozó párt van hatalmon (például a Sophonoknál a tudósok, míg a Lumeriseknél a pacifisták), de ahogy haladunk előre az időben, ahogy újabb és újabb hősök csatlakoznak – magukkal hozva az ideológiájukat –, úgy bővül a paletta, és esetenként azt is eredményezheti, hogy kihúzzák alólunk a szőnyeget. És míg mi elszöszöltünk a távlati tervek dédelgetésével, addig otthon, az anyaországban már egy totálisan más elveket valló csoportosulás óhajainak kell megfelelni. Ennek következményeit nem nehéz elképzelni: ha egy pacifista faj felett hirtelen egy csak a háborút favorizáló fegyverőrült kezd parancsokat osztogatni, és mondjuk, hadiflottát gyártani, akkor borítékolható a gazdaság majd a társadalom széthullása, és a game over.

Ezt persze azért el lehet kerülni, a választásokat ugyanis lehet befolyásolni. A valutaként is használt politikai hatalom például új törvények bevezetésére fordítható; megfélemlíthető az ellenzék; célzott, népszerűségnövelő kampányok indíthatók. Vagyis pont azt lehet tenni, amit az életben!

A háborúzást, vagy legalábbis a csatákat persze teljesen elkerülni lehetetlen, hiszen most is vannak kalózok, illetve olyan kisebb, egy naprendszerre korlátozott minifajok, akik mindig megkísérlik fegyverrel elvenni a javakat, de ezt persze nem kell hagyni.

Az Endless Space talán leggyengébb része a harcrendszer volt, ami leginkább egy passzív kockadobásra emlékeztet – az ES2 ennél már összetettebb, lehet például előre meghatározott taktikákat bevetni, és persze teljesen egyedi tervezésű, modulokból összerakott hajókat a frontvonalra küldeni, de ez még egy olyan rész, ami csak több hónap múlva lesz végleges. Hiába azonban a korai hozzáférésnek nevezett próbaváltozat, az Endless Space 2 már jelenlegi formájában is nemcsak hogy egy kiváló, előremutató folytatás, de egy piszkosul szórakoztató 4X-játék. És ha azt is számításba vesszük, hogy még érkezni fog négy nagyobb és tíz kisebb frakció is, akkor már elég egyértelműen kijelenthető, hogy ez még kiegészítők nélkül is egy masszív, több hónapnyi játékidőt simán felporszívózó addikció kezdete – ennél többre egy 4X-rajongó pedig nem is vágyhat!!



Nem meglepő módon az Endless Space 2 nem egy szimpla RTS, így a most már remek harcokon túl felfedezni, kereskedni és politizálni is kell.

ENDLESS SPACE _ 2
AMPLITUDE INTERJÚ

[ÍRTA WILSON] Az Amplitude sohasem tartozott azon stúdiók közé, amelyek nem tudtak mit kezdeni az idejükkel, így kisebb csoda, hogy Mathieu Girard, a cég elnöke és producere időt tudott szakítani pár kérdés megválaszolására, az pedig már egyenesen hatalmas meglepetés, hogy mennyire mélyen hajlandó belemenni az egyes témákba!

Első játékotok, a 2012-es Endless Space több mint félmillió példányban fogyott, vagyis komoly sikert ért el. Visszatekintve: mi az, ami jól sült el benne, és mi az, ami nem?
Őszintén szólva az egész csapatot meglepte, hogy mennyire jól fogadták egy akkor még ismeretlen stúdió első játékát, és hogy mekkora támogatás érkezett az újonnan létrejött közösségtől már az első perctől kezdve. Ez szerintem megmutatta, hogyha a fejlesztők komoly interakcióba lépnek a játékostáborral, és igazi lelkesedéssel, szenvedéllyel válaszolnak meg minden kérdést, az csak jól sülhet el. Bizonyos szempontból nézve viszont sok múlt a rettenetesen szerencsés időzítésen is. A Steam komoly növekedési pályára lépett, de még nem lepték el a játékok; a Unity elkezdett éretté, komoly fejlesztői eszközzé válni. Ez azonban a csillagok olyan szerencsés állása, amit nagyon nehéz megismételni!

A legnagyobb baklövésünk egyértelműen az első kiegészítő bejelentése és kiadása volt. Akkor még nem tudtuk, hogy a játékostábor ekkor már megváltozott: a Gamers2Gether platform, ahol a játékosok javaslatait, ötleteit várjuk, sokak számára ismeretlen volt, és úgy tűnhetett egyeseknek, hogy azért kérünk pénzt, hogy maguk a vásárlók tervezzék meg a kiegészítőt.

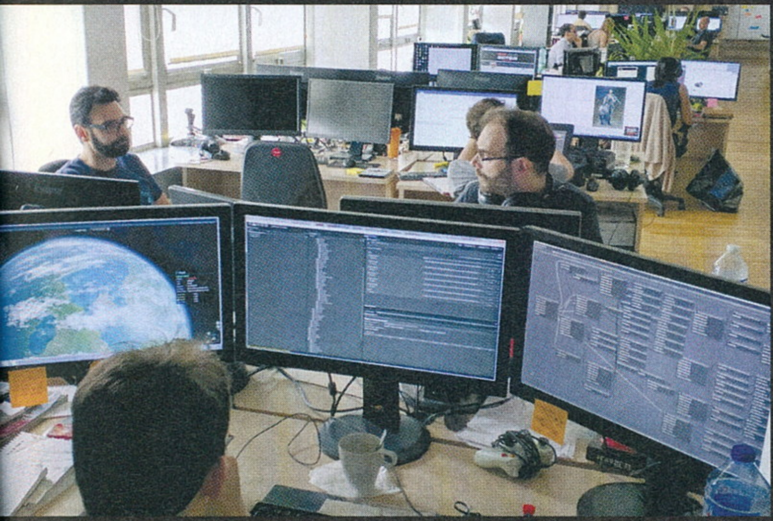
Az Endless Space megjelenése óta a 4X-műfaj az aranykorát éli. Mit gondoltok, miért pont most?
Jó lenne azt hinni, hogy mi is komolyan hozzájárultunk ehhez, a fentebb ecsetelt egyéb tényezők mellett. Az igazi hős ebben a témában a digitális disztribúció és a felhasználóbarát fejlesztőkészlet: ezek párban okozták azt, hogy már 63 ezer eladott példány is elég volt a fejlesztési költségek visszaszerzéséhez, és az Amplitude jövőjének biztosításához.

Úgy vélem, hogy a 4X-műfaj újdonsült népszerűsége egy folyamat része, melynek hála rengeteg egyéb stílus kapott szárnyra. Most már aprócska stúdiók is képesek briliáns játékot csinálni: remek példa erre a Limbo, a Hotline Miami, a Sunless Sea, vagy épp a Papers, Please. Úgyhogy számunkra ez nem csupán a 4X-műfaj, de az egész videojátékozás aranykora!

Mikor nekiálltok egy új játékot tervezni, alaposan körbenéztek a piacon? Kipróbáljátok a riválisok termékeit, esetleg átemeltek tőlük konkrét ötleteket, megvalósításokat?
Igen, természetesen! Mivel a termékeink többsége 4X-stratégiákból áll, lehetetlen nem folyamatosan követni a műfajban történteket. A legnagyobb inspirációs forrás számunkra a Master of Orion 2, a Galactic Civilization 2, a Civilization- és a Total War-széria, vagy épp a RUSE, ami ugyan nem 4X, de sok olyan elemet tartalmaz, amelyhez szeretnénk mi is felnőni. És ha körbenézek, nem csupán a Master of Oriont és a Stellarist látom, de rengeteg indie játékot is: az Eclipse-t, a Star Rulert, a Polaris Sectort. Egyiket sem idióták csinálták, mindegyik teli van remek ötletekkel és megvalósítással: most már inkább úgy érzem, egyszerűen nincs elég idő mindet kipróbálni!

Mathieu Girard, avagy az Amplitude feje, akinek a feltörekvő stúdió rengeteget köszönhet.

Három játékkal a tarsolyotokban létrehoztatok egy lenyűgöző, elképesztően egyedi világot, amely nem csupán játékokon, de szó szerint korokon ível át. Mindig is terv volt egy ilyen közös univerzum megalkotása? A jövőbeni játékaitokkal is maradtok ebben a világban?
Nos, kezdetben a terv csak a túlélésről szólt, azonban a kreatív csapat már a legelején



megpróbálta kőbe vésni a legfontosabb építőelemeket. Az Endless Space sikerét és a pozitív visszajelzéseket követően döntöttünk úgy, hogy maradunk ennél az univerzumnál. Ez nem csak azért jó, mert remek érzés a játékosok számára a világ egy újabb és újabb rétegét lehámozni és megismerni, de nekünk is kiváló alkalom, hogy olyan utalásokat, easter eggeket helyezzünk el, melyek később más játékban is megjelennek. Mivel eddig csak pozitív visszhangja volt univerzumunknak, ezért nincs ok arra, hogy váltsunk!

A csapat folyamatosan, meglehetősen keményen dolgozik az újabb és újabb sikereken, amik fantasztikus dizájnnal és artokkal készülnek el.

A Dungeon of the Endless egy fantasztikus spinoff játék volt egy teljesen más műfajban. Hogyan született meg?

Mint sok remek ötlet, ezt is a sör szülte. Pár dizájnerünk munka után összeült, és kitalálták, hogy jó lenne egy olyan roguelike-ot csinálni, amiben stratégiai és RPG-elemek is vannak. Az ötlet annyira tetszett nekik, hogy hétfőn a team mindegyik tagja egy komplett dizájndokumentummal jelent meg az irodában! Innen már csak egy lépés volt igent mondani, és elindítani a tényleges munkálatokat. Nekivágnánk-e újra? Temérdek 4X-szel kapcsolatos ötletünk van, de ha egy nap megint eszünkbe jut valami más, egész biztos adunk neki egy esélyt.

A Games2Gether platformokon keresztül maguktól a játékosoktól kaptok ötleteket. Mennyire sikeres ez a vállalkozás? Nem féltek attól, hogy csak egy hangos kisebbségnek készítetek így játékot?

Eddig szerencsére semmi jel nem utalt arra, hogy így lenne, és már öt éve fut a program. Remek példa a sikerességére az Endless Legend, ahol a közösség gyakorlatilag mindennel – az alapvető mechanizmusokkal, a harcrendszerrel, az interfésszel, az MI-vel – kapcsolatban lényeges tanácsokat adott, sőt még egy komplett fajt is megtervezett, ami aztán be is került a játékba! Ez annyira jól sült el, hogy ugyanezt az Endless Space 2-vel is megcsináltuk – gyakorlatilag ebből lettek az Unfallenek!

Fontos megjegyezni, hogy a közösség a kreatív víziónkat nem irányítja: az a miénk, mi határozzuk meg, milyen játékot akarunk, és a Games2Gether közreműködői pontosan tudják, mi az, amit befolyásolni tudnak, és mi az, amit nem. Persze volt már arra példa, hogy a rajongók annyira jó ötletet adtak, hogy egy komplett központi rendszert újraterveztünk!

Júliusban bejelentettétek, hogy a SEGA felvásárolta a stúdiót. Miért adtátok fel a szabadságotokat? Miért pont a SEGA-t választottátok?

Számomra ez egy nagyon egyszerű döntésnek bizonyult, mert az egyetlen célja az volt, hogy kizárólag a játékfejlesztésre koncentrálhassunk. Az egész körülbelül egy éve kezdődött, mikor pár nagy cég keresett meg minket azzal, hogy felvásárolnának. Akkor nem is gondolkoztunk ezen, de miután már a harmadik vállalat került elő egy igazán meggyőző ajánlattal, elkezdtük komolyan venni a dolgot, és aztán betoppant a SEGA.

Mivel a játékaink fejlesztése egyre több és több pénzbe kerül azok komplexitása, mérete, kidolgozottsága miatt, egyértelmű volt, hogy azokat sokkal nagyobb példányszámban kell értékesítenünk ahhoz, hogy életben maradjunk. Ehhez arra volt szükség, hogy sokkal többen ismerjék meg a munkáinkat, és így nőjön a forgalmunk.

Azonban rá kellett jönnünk, hogy ezek nem mi vagyunk: mi alkotók vagyunk, akiket a kreativitás és nem az üzlet éltet. Ezért egy olyan partnert kerestünk, aki ebben támogatni tud: ezt szeretjük, ezért hoztuk létre az Amplitude-ot is. Ráadásul a Creative Assembly és a Relic játékainak hatalmas rajongóiként már alapból lenyűgöző volt, hogy egy ekkora kiadó egyáltalán számításba vett minket.

A legfontosabb az volt, hogy látszott, mekkora szeretettel és imádattal tekintenek a játékfejlesztésre, és ezt egyetlen más kiadó sem volt képes elérni. Igazából megadnak mindent a stúdióiknak a kreativitás kiéléséhez, ők maguk pedig az üzleti részről gondoskodnak.

Nem a „hagyományos" Early Access metodikát követitek, mert játékaitok már nagyon előrehaladott állapotban vannak, mikor felkerülnek a Steam EA-programjába, szemben mondjuk egy DayZ-vel, amely már az első pillanattól fogva elérhető volt. Miért pont így dolgoztok?

Igazából ez a kijelentés mindig is zavart, mert mi teljesen átlagos módon használjuk az Early Access modelljét! Az Endless Space alfája 2012-ben jelent meg, mikor az EA-program még nem is létezett, így igazából mi voltunk az elsők, akik ezen a piactéren egy befejezetlen játékot jelentettek meg azért, hogy visszajelzéseket kapjanak a célközönségtől. Az Amplitude-nál két jól elkülöníthető részre osztható a fejlesztés: dizájnolásra és balanszolásra. Megalkotjuk a keretet, és ezt közzé tesszük, aztán várjuk a visszajelzéseket – ez nem egy alfa, csak egy dokumentum, amit a saját programozóink is követnek. A beérkező véleményeket összegyűjtve alkotjuk csak meg a végleges dizájnt, és ezután vágunk bele a fejlesztésbe.

Ha elértük az alfát, akkor megjelentetjük az Early Access keretén belül. Ezen a ponton a legtöbb játékelem, a tartalom jelentős része már a helyén van – most már csak meg kell találnunk közöttük a helyes egyensúlyt, azt a pontos receptet, amitől az egész szórakoztatóvá válik. Ezért remek a Korai Hozzáférés: emberek ezrei mondják el a véleményüket, és ezzel elképesztően sokat segítenek a finomhangolásban.

Amit a DayZ csinált, az a fejlesztők döntése: én semmiképp sem kérdőjelezem meg őket, nagyon okos emberek dolgoznak a stúdiónál, de az Amplitude számára a Korai Hozzáférés és a közösség visszajelzése már a tervezés során is kulcsfontosságú.

JÁTSZANÁM, HA HAGYNÁ

PROJECT GENOM

[ÍRTA BATE] **Ebben a hónapban úgy adódott, hogy két orosz indie csapat Early Access játékát is megkaparintottam, hogy bevizsgálhassam azokat, ám amíg a Niffelheim teljesen beszippantott, addig a Project Genom megmakacsolta magát, és rendszeresen ellenállt az ismerkedésnek.**

Ki tudja miért, engem sosem ragadtak magukkal az MMORPG-k. A World of Warcraft hidegen hagyott, csak olyan címekkel tettem próbát, mint a Lord of the Rings Online, a DC Universe Online, sőt egyszer belekóstoltam az Age of Conanbe is, de kevés játék akadt „karrierem" során, amiből olyan gyorsan ábrándultam ki, mint a Funcom üdvöskéjéből. Persze az embernek néha érdemes kilépnie a komfortzónájából, és mikor Böjti kérdezte, hogy érdekel-e a Project Genom korai hozzáférésű verziója, akkor a játék rövid ismertetőjét elolvasva igent mondtam.

ADATOK

KIADÓ
NeuronHaze

FEJLESZTŐ
NeuronHaze

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2016. 10. 12.

STÍLUSMINTA

Star Trek Online
2010 (CRYPTIC STUDIOS)

Defiance
2013 (TRION WORLDS)

ÍGÉRETES

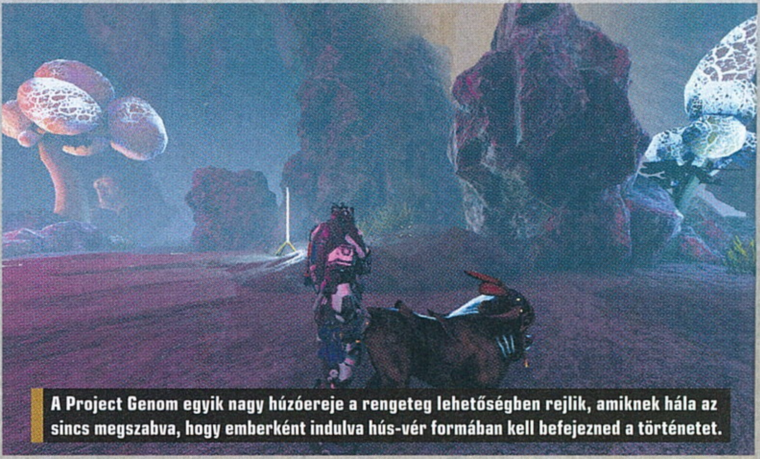
Szeretem a sci-fit, és mivel ilyen háttérrel ritkábbak az MMO-k, a megközelítés már eleve felkeltette az érdeklődésemet, ráadásul az is meglehetősen kecsegtetőnek tűnt, amit a fejlesztők igyekeznek elérni a játékukkal. Jó, a sztori nem éppen eredeti, hiszen a Project Genomban az emberiség egy része éppen az Avalon nevű világon igyekszik életben maradni, miközben ezt a helyi agresszív lények rendszeresen próbálják megakadályozni. Ezerszer látott szitu (elég csak a három részt megért Lost Planet-sorozatra gondolni), de a játékmenet ettől még lehet jó, és az egyelőre még csak alfa állapotban lévő program máris számos működő és használható funkciót tartalmaz a fejlesztők ígéreteiből.

A Project Genom három alappilléren nyugszik. Egyrészt adott a harcrendszer, ami a hagyományos TPS-eket idézi (tehát nem szimpla klikkmaraton), aztán ott a fejlődési rendszer, ami rendkívül szerteágazó, és nem a klasszikus XP-gyűjtős, pontelosztós szisztéma, hanem a karakterünk azon képességei erősíthetőek, amiket valójában használunk, végezetül pedig adott az univerzum, amiben a cselekedeteink hatással vannak a világra és annak történéseire. Már ebből a három összetevőből is lehet ígéretes játékot építeni, de az orosz NeuronHaze fejlesztőcsapat ennél sokkal többet vállalt, és egy egészen grandiózus MMORPG elkészítését tűzte ki célul maga elé. A programban helyet kapott rengeteg jármű (dzsipek, quadok, lebegő siklók stb.), irányíthatunk harci mecheket, kedvünkre variálhatjuk a karakterünk külsejét és felszerelését, gyűjtögethetünk és craftolhatunk, módosíthatjuk a fegyvereket, sőt akár állatkáink is lehetnek, akik mindenhová követnek, és ha éppen úgy adódik, akkor segítenek is minket.

Ezen elemek jelentős része ráadásul már most rendesen működik a húszeurós korai verzióban, és a sztori is épül, jelenleg három teljes fejezet játszható végig, történettel, rengeteg mellékküldetéssel, hatalmas bejárható terepekkel, ellenfelekkel, barlangokkal és mindenféle nyalánksággal. A gond csak az, hogy a tapasztalataim alapján a fejlesztők még egyáltalán nincsenek felkészülve arra, hogy komolyabb játékosbázis rohanja le a munkájukat.

MOZDULJ MÁR!

A program első betöltésekor régiót választunk magunknak, aztán készítünk egy boxergatyás karaktert, aki a játék kezdetén egy



A Project Genom egyik nagy húzóereje a rengeteg lehetőségben rejlik, amiknek hála az sincs megszabva, hogy emberként indulva hús-vér formában kell befejezned a történetet.

fagyasztótartályból esik ki, és ezzel meg is kezdődik a nagy kalandunk Avalonon. Az első másfél óra egy hatalmas bázison játszódik, a tutorial keretében még egyedül boldogulunk, aztán felbukkan a játékosok és az NPC-k hada, utóbbiak persze azon nyomban feladatokkal látnak el bennünket. Elkezdünk felszerelést gyűjteni, a küldetések teljesítésével végre kapunk göncöket, bejárjuk a hatalmas, Ark névre keresztelt létesítményt, megismerjük az alapfunkciókat, a méretes tárgylistát és az elsőre meglehetősen ijesztő, de hihetetlenül terjedelmes képességfát. Amikor viszont végre igazán elkezdenénk belemelegedni a dologba, akkor a technika sokszor fogja magát, és az amúgy teljesen gördülékeny játékmenetet pillanatok alatt frusztrálóvá, majd teljesen élvezhetetlenné teszi.

Mint komolyabb MMO, a NeuronHaze alkotása természetesen nagy csatákat is biztosít, bő karakterszámmal, már csak a szervereket kell rendbe tenni.

Technika alatt a játékot életben tartó szerverparkot értem, amiből úgy tűnik, hogy a NeuronHaze-nek még nincs elég, mert akárhányszor indítottam el a Project Genomot, legkésőbb egy óra után játszhatatlanná vált az egész, méghozzá az orbitális lag miatt. Először csak megdöccen a játék pár pillanatra, aztán jön az a kínkeserves rész, mikor másodpercekre befagy a kép, és mikor végre újra megmozdul, akkor méterekkel arrébb találod magad, hogy aztán a következő egérmozdulatra ismét leálljon minden. A fejlesztők ugyan október közepén minden régióra új szervereket üzemeltek be, de egyelőre ez is kevésnek tűnik, hiszen hiába próbálkoztam reggel, este, hétköznap vagy hétvégén, a végeredmény mindig ugyanaz volt: nem tudtam úgy másfél órát egyhuzamban játszani, hogy ne ért volna utol a gondtalan továbbjutást lehetetlenné tévő, teljes belassulást eredményező probléma.

KIVÁRUNK

Mindez főleg azért zavaró, mert a felvett küldetések, a karakter fejlesztése és a sablonos történet ellenére is hangulatos világ megtette a hatását, és kíváncsi lettem, hogy merre vezet hősöm sorsa. A játék elején ugyan egy meglehetősen gyenge emberi testben kezdünk, de innentől csakis rajtunk múlik, hogy megmaradunk-e humánnak. Nincs kőbe vésve a dolog, ugyanis a folytatásban akár mutáns, esetleg szintetikus karakter is válhat belőlünk. A fejlődés tényleg rendkívül szerteágazó és összetett, a karakterlapon hozott döntéseinken múlik, hogy az általunk irányított figura milyen szerepet fog betölteni a későbbiekben.

Habár a grafika nem túl veretes, az irányítás és a kamerakezelés helyenként picit macerás, illetve a főhősünk angol szinkronja is csapnivaló, ennek ellenére a Project Genomban igenis van kraft. Már persze akkor, ha a szerverek képesek kiszolgálni a programot. Az őrjítő lagot leszámítva a NeuronHaze munkája abszolút pozitív benyomást tett rám, hiába alfa, már most rengeteg tartalom várja a felhasználókat, hosszú órákat lehet eltölteni a már meglévő küldetések felgöngyölítésével. A steames értékelések alapján pedig nem csak nekem tetszik, amit eddig összehoztak az orosz srácok, hiszen a felhasználói visszajelzések jelentős része dicséri a programot. Viszont ennek ellenére sem tudom nyugodt szívvel ajánlani a Project Genom kipróbálását, lévén húsz euró egy picikét sok azért, hogy egy óra elteltével dühösen csapkodjuk az asztalt egy olyan probléma miatt, ami ellen nem tehetünk semmit.

Egyelőre marad a várakozás, és ha felkeltette az érdeklődéseteket ez az amúgy tényleg ígéretes sci-fi MMORPG, akkor néha látogassatok el a program steames adatlapjára, és csekkoljátok a frissítéseket. Szerencsére a fejlesztők itt is rendkívül lelkesek, látszik, hogy gőzerővel dolgoznak a játékukon, és folyamatosan tájékoztatják a meglévő és leendő vásárlóikat az éppen aktuális változásokról. Még az sincs kizárva, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, a szerverek problémája már a múlté, így nyugodtan bele lehet ugrani a támogatói programba, pláne, hogy később emelkedni fog a végösszeg…

MALMOK BOLYGÓJA

OSIRIS NEW DAWN

[ÍRTA WILSON] Annak, aki az űrbe készül, fel kell készülnie arra, hogy nem fog visszatérni, és ha nem az abszolút zéró hőmérséklet végez vele, akkor eléghet, felrobbanhat, megfulladhat, vagy akár keresztbe lenyelheti egy több emelet magas homokféreg is. Üdv az Osiris barátságos világában!

Habár már a 2011-es regény (A marsi) óta tudhatja az emberiség, hogy a krumpli és az űr remek párost alkot, egészen Matt Damonig, azaz a 2015-ös filmváltozatig (Mentőexpedíció) kellett várni ahhoz, hogy ez a köztudatba is bekerüljön, és mostanra eljusson a videojátékok világába is. Méghozzá abba a műfajba, amely már nem egyszer hívta keringőre az űrt, és annak megszámlálhatatlanul sok bolygóját, megpróbálva gazdagítani a stílust, amiből egyre inkább úgy tűnik, hogy az égvilágon mindent kihoztak, amit csak lehet, és most már minden csak a másolat másolata.

KRÁTERÉLET

Az Osiris: New Dawn ugyanis bitre pontosan ugyanolyan, mint a Steam gyakorlatilag végtelen mennyiségű túlélős játékainak bármelyike. Minimálisan is egyedinek mondható része maximum a helyszínválasztása, hiszen ezúttal nem egy teljesen lakatlan szigeten vagy egy alternatív dimenzióban kell kalandozni, hanem a távoli jövőben, egyelőre egyetlen bolygón, ahová hajótöröttként kerülünk, hogy az első órákban a roncsokból kimenekített vészellátmánnyal, aztán a kitermelt javakkal kíséreljünk meg valamiféle kolóniaszerűséget felépíteni.

ADATOK

KIADÓ
Reverb Triple XP

FEJLESZTŐ
Fenix Fire Entertainment

MŰFAJ
túlélő-akció

MEGJELENÉS
2016. 09. 28.

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

ARK: Survival Evolved
2015 (STUDIO WILDCARD)

Álmaimban Frank Herbert Dűnéje visszainteget, álmaimban a homokféreg nem mondhat nemet!

Az egészen biztos, hogy ehhez az égvilágon minden eszközt megkapunk, mert a starthoz adott túlélőcsomagban tényleg minden benne van: egy pisztoly és egy automata gépfegyver a harchoz; víz a kiszáradás elkerüléséhez; ragasztó az űrruhán keletkező sérülések eltüntetéséhez; egy felfújható kupola, ahol nemcsak ejtőzni lehet, de aludni és menteni is; és persze egy nagy zacskónyi krumpli, biztos, ami biztos.

MAJDNEM MARS

A kupola felhúzása, a tárgyak hotkeyekhez való rendelése után pedig természetesen beindul az a mókuskerék, amit már az is kívülről fúj, aki eddig maximum csak kacérkodott a túlélős játékokkal, de igazán fejest sosem ugrott az általuk kínált izgalmakba. Azaz ércet kell kitermelni, és azt átformálni hasznos fémmé, amiből a több tucatnyi tervrajzot lehet átültetni a gyakorlatba.

A Minecrafttől eltérően itt nem kell újra feltalálni a kereket, vagyis minden receptet konyhakészen kapunk, nekünk kizárólag csak az alapanyagok beszerzéséről kell gondoskodni. Maguk az ércek a talajba beágyazott kisebb gócokban találhatók meg, melyeket a véső egy-egy csapásával lehet kiütni. Ilyen gombócokból egymás hegyén-hátán is van bőven, ráadásul meglepően gyorsan visszatermelődnek,

Barátságtalan lényekből bőven van a bolygón, így a túlélési esélyeink nem túl jók, ám szerencsére megvannak a harchoz szükséges főbb eszközök is.

„Kata, Józsi! Figyejjétek mán', itten vagyok... nem, nem a stúdióban, zöd háttér előtt, hanem azon az idegen bolygón! He, miért kéne hátranéznem?!"

így soha nem kell különösebben messzire cammogni az olyan alapvető dolgokért, mint az alumínium, a plutónium vagy épp a vas.

A respawn idő felelőtlen gyorsasága azonban nemcsak az érceket érinti, de a bolygó élővilágát is, ráadásul a fauna tagjai kivétel nélkül barátságtalan dögök, akik húsunkból örömmel próbálnak meg kiharapni egy hatalmas darabot akár akkor is, ha az intimszférájukat csak pár méterre sikerül megközelíteni. Egyikük sem túl okos, pár lövéssel könnyen leteríthetők, de mivel percek alatt visszatérhetnek a halálból, ezért az építkezést egy rosszul megválasztott területtel kombinálva pont annyira irritálóak tudnak lenni, hogy az ember inkább arrébb költözteti az egész birodalmát, semmint folyamatosan ölre menjen a szerencsétlenekkel.

Építeni pedig nagyon sok mindent lehet, és kell is, hiszen a starthoz adott felfújható kupola csak arra elég, hogy vihar vagy az éjszaka beköszöntével meg lehessen húzni magunkat valahol, de másra nem alkalmas. A rettenetesen szűkös inventory miatt az első és legfontosabb feladat egy tároló doboz összekalapálása, amit mindenképp egy kohónak kell követnie (ezzel lehet az ércekből hasznos dolgokat, például fémet összerakni), hogy aztán az ember rátérjen a tényleges építkezés útjára, egy hermetikusan lezárt, légzsilippel ellátott életteret pakolva össze – és ez az Osiris vízválasztója. Nem elég ugyanis felhúzni az alapokat, a falakat szó szerint egyenként kell legyártani, méghozzá

nem túl kevés alapanyagból. És ha ez megvan, jöhet a munkaasztal, a kotyvasztó állomás az újabb és újabb alapanyagok előállításához, egészen a végtelenségig. Gyakorlatilag szó szerint: az Osiris ugyanis tökéletesen kimeríti a grindelés folyamatát, rákényszerítve arra, hogy az ember kikalapálja a bolygó összes érc- és gázkészletét, folyamatosan futkározva a nyersanyaglelőhelyek és az anyabázis között.

Ami egy túlélős játéktól természetesen nem meglepő, de itt tényleg annyira sokszor kell csigalassúságú tempóval megtenni a köröket, hogy előbb köszönt be a fáradtság, mint a túlélési élmény okozta lelkesedés. Pedig később össze lehet rakni többkerekű járművet, repülő alkalmatosságot, sőt a legutóbbi frissítés óta még akár egy mechát is, de az már annyi időt, energiát és erőforrást emészt fel, hogy egyedül csak a legtürelmesebbek lesznek hajlandóak rá.

TÁRSAS TÚLÉLÉS

De egyedül túlélni amúgy sem annyira szórakoztató, így aki jót akar magának, mindenképp rögtön multiplayerben kezdi, lehetőleg PvE-környezetben, a számtalan szerver egyikén – az Arkhoz hasonlóan az Osirist is egyértelműen erre tervezték, különösen a rendes fejlődéshez és építkezéshez szükséges nyersanyagigényt látva. Sajnos a multiplayer jelenleg még nem készült fel arra, hogy ehhez mérten funkcionáljon: például van egy totálisan érthetetlen, és sehol sem jelzett korlátozása. A bolygókon csak limitált mennyiségű épületet lehet felhúzni, így egyáltalán nem kizárt, hogy folyamatosan új karaktert kell létrehozni, mire sikerül egy olyan szerveren landolni, ahol a legelső, felfújható kupolát le lehet rakni, ami nagyon gyorsan frusztrációba kerget. Főleg, mert az Osiris nem kifejezetten olcsó – legalábbis mostani állapotában, mikor 25 eurót (7600 Ft) kérnek érte, ami ilyen készültségi százalék mellett kicsit sok, hiába néz ki tetszetősen, hiába hangulatos. Van-e nála jobb túlélős játék? Természetesen, még akár ugyanebben a témában is, de mivel csak a korai hozzáférés első hónapjait tölti, sokat fejlődhet még és fog is: a távlati tervek között szerepel a naprendszer teljes benépesítése, a további, teljesen eltérő klímával rendelkező bolygók bevezetése, illetve az azok közötti utazás megvalósítása. Az tehát semmiképp sem mondható el, hogy a fejlesztők ölbe tett kézzel ülnének, és számolnák a pénzt, az azonban majdnem biztos, hogy nem ez lesz a következő Rust vagy Ark – csak egy érdekes, szórakoztató túlélő kaland, idegen lényekkel, furcsa bolygókkal, na és persze krumplikkal. G

A HALÁL CSAK A KEZDET
Niffelheim

[ÍRTA BATE] Orosz fejlesztők a skandináv mitológiát alapul véve készítenek felfedezős/építkezős játékot, méghozzá 2D-s, oldalra scrollozós kivitelben. Ez annyira vadul hangzik, hogy muszáj volt kipróbálnom a programot, ami egyórányi idegeskedés után úgy beszippantott, hogy azóta sem tértem magamhoz a csodálkozástól.

Főhősünk egy derék (ám elhullott) harcos, akinek testét a társai a viking hagyományok szerint egy lángoló csónakban indítják meg Asgard felé. Odin viszont hiába várja főszereplőnket, ugyanis gonosz démonok elragadják a lelkét, Niffelheimre hurcolják, és csak azzal a feltétellel „engedik tovább", ha megszerez számukra egy rég elveszett relikviát.

MI A FRANC FOLYIK ITT?

Az Ellada Games játéka cikkünk írásakor épp a 0.9.8-as verziószámnál tart, és a derék orosz fejlesztők 20 eurót (kb. 6100 Ft-ot) kérnek érte, ami a játék összetettségét és élvezeti faktorát tekintve nem egy húzós összeg. De mielőtt belekezdenék a Niffelheim bemutatásába, tudnotok kell, hogy az első óra meglehetősen keserves, ugyanis az alkotók semmilyen oktatómóddal nem látták el portékájukat. A Single Playerre kattintva azonnal a mélyvízbe kerülünk, tehát megkapjuk hősünket, aki egy meglehetősen lepukkant kis viskó előtt álldogál, nekünk pedig ki kell találnunk, hogy mit kezdjünk vele. A játék semmilyen kapaszkodót nem nyújt, ami az első órában egy elég frusztráló tanulási folyamatot jelent, de amint elsajátítjuk az alapokat, minden értelmet nyer, és egy olyan program tárul fel előttünk, ami képes hosszú távra a monitor elé szögezni a fejlődésre és felfedezésre vágyó játékosokat.

A Niffelheim tulajdonképpen egy RPG-elemekkel jócskán megtűzdelt építkezős/felfedezős akció-kalandjáték, ami teljes egészében 2D-s, és csak jobbra/balra haladva lehet közlekedni benne. Utóbbi megoldás kezdetben ugyan furcsának tűnik, főleg a kissé egyszerű animációk miatt, de az alapvetően jól összepakolt játékmenetnek, és a kifejezetten szép, kézzel rajzolt világnak köszönhetően azért igen gyorsan megszokható.

Hősünk a játék kezdetén már rendelkezik némi alapfelszereléssel, és adott az otthonául szolgáló lepukkant odú is. A képernyő jobb felső sarkában van a karakterlapunk, alatta a tárgylistánk, és ahogy elkezdünk kattintgatni a képernyőn, villámgyorsan kiderül, hogy megtermett vikingünk képes mindenféle cuccokat gyűjtögetni, sőt ha a megfelelő szerszámot adjuk a kezébe, akkor fát vág és bányászik is. Ha megszerzünk valamit, annak nyilván haszna is van, és itt jutunk el a Niffelheim magjához, a tárgykészítési rendszerhez, ami nagyon hasonló a Minecraftben található változathoz. A szabadban mászkálva kivághatjuk a fákat, gyűjthetünk bogyókat és növényeket, tojásokat, levadászhatunk állatokat (csirke, nyúl, farkas, bivaly stb.), a viskónk alatti bányában pedig kövekkel, mindenféle ércekkel és más hasznos összetevőkkel tömhetjük meg hátizsákunkat.

ADATOK

KIADÓ
Ellada Games

FEJLESZTŐ
Ellada Games

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2016. 04. 28.

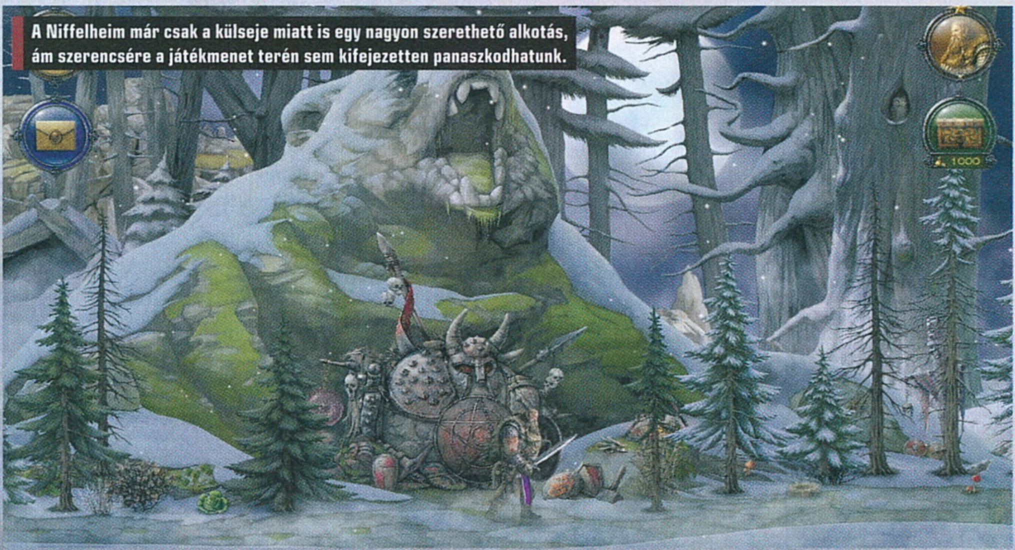
STÍLUSMINTA

Terraria
2011 (RE-LOGIC)

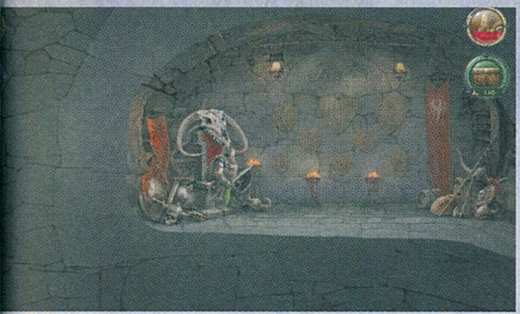
Starbound
2016 (CHUCKLEFISH)

AZ ANYAG NEM VÉSZ EL, ÁTALAKUL

A begyűjtött hozzávalókkal érdemes visszatérni odúnkba, ahol a teljesen alap szerzeményekből kovácstűzhelyet, fűrészmalmot, konyhát és alkimista műhelyt építhetünk. Ha ezek megvannak, akkor hirtelen rengeteg opció zúdul ránk: a farönkből készíthetünk deszkát, megmunkálhatjuk az érceket, a begyűjtött prémekből lehet ruházat és páncél, készíthetünk egyre fejlettebb fegyvereket és munkaeszközöket, a növényekből pedig életerőt visszatöltő étel és mindenféle extra főzet készíthető, sőt a frissen kraftolt alapanyagokból tovább fejleszthetjük a már



A Niffelheim már csak a külseje miatt is egy nagyon szerethető alkotás, ám szerencsére a játékmenet terén sem kifejezetten panaszkodhatunk.



Ellada Games: a lelkes oroszok

A játék mögött álló, négy főt számláló baráti társaság tagjai 2013-ban alapították meg kicsiny stúdiójukat, és azóta dolgoznak első címükön, ami 2016 áprilisa óta érhető el a Steam EA-rendszerének köszönhetően. A csapat feje Andrey Arutyunyan, aki nemcsak a játékban található, kifejezetten szép, kézzel rajzolt háttereket alkotta meg, de ő felel az üzleti ügyekért és a kommunikációért, ami magában foglalja a játékosokkal történő párbeszédet is. A fejlesztők saját bevallása szerint játékukat egyrészt a vikingek és a skandináv mitológia iránti rajongás inspirálta, és a tervezés során sokat merítettek a G. R. R. Martin-féle Tűz és Jég dala-ciklusból, illetve olyan sikeres játékokból, mint az Elder Scrolls és a Terraria.

meglévő munkaállomásokat, amivel újabb, jobb, még erősebb cuccok receptjei nyílnak meg előttünk. És ez még nem minden, hiszen nemcsak a lakhelyünk belseje fejleszthető, de maga a viskó is, amit a megfelelő anyagokból igazi erődítménnyé, akár kastéllyá is varázsolhatunk, továbbá az egyre látványosabb falak mellett ólakat és farmokat létesíthetünk, amelyek gyűjtögetés nélkül biztosítják számunkra a legalapvetőbb hozzávalókat.

NEM BÉKÉSEKNEK VALÓ VIDÉK

A bázisunkat persze nem csak azért kell fejleszteni, mert a változás jól mutat a képernyőn. Niffelheim nem egy barátságos vidék: csontvázak, trollok, rusnya pókok, démonok és egyéb szörnyek lakják, akik olykor megindulnak, hogy mindenünket földig rombolják. Őket egyrészt muszáj megállítani, másrészt fegyvereinket nem csak védekezés közben vethetjük be, de a vidéket járva le kell győzni az elénk kerülő bestiákat, a bányánkban túl mélyre ásva egyéb szörnyekre bukkanhatunk, és akadnak mindenféle barlangok, ahová bemerészkedve szintén szükség lesz íjunkra és kardunkra.

A hősünknek viszont nemcsak a felszerelése fejleszthető, de a képességei is. Minél többet vadászunk, bányászunk, harcolunk, kraftolunk, főzünk (és így tovább), az adott képességek úgy fejlődnek, skillpontokat biztosítva számunkra. Ezeket elkölteni ugyan nem lehet, de minél több gyűlik össze, annál jobb, hiszen a pályát felfedezve, a bányában túrva, a szörnyeket legyőzve úgynevezett sigileket találhatunk, amelyekkel aztán mindenféle bónuszokat nyithatunk meg a karakterünk számára: nagyobb sebzés, jobb védekezés, több nyersanyag begyűjtése és még sorolhatnám.

A saját portánk mellett egyébként ellátogathatunk egy városba is (ehhez le kell győzni a terep szélén található combosabb ellenfeleket), ahol többek között kereskedhetünk, illetve innen mehetünk tovább ellenséges vidékekre, ahol megtámadhatjuk más viking hősök bázisát. A végcél pedig az, hogy a játékban található oltárok segítségével különböző bűbájokat aktiváljunk, melyek közül a végső segít „megszelídíteni" egy sárkányt, ami egyben arra is lehetőséget ad, hogy befejezzük a játékot. Ehhez persze rengeteg idő szükséges, és bár a Niffelheim még nincs kész, de már most is több tucat játékórát eltölthetünk vele, hiszen tartalomban és kihívásban nincs hiány. A nyersanyagért, az újabb fejlesztésekért tényleg meg kell dolgozni, és akkor a durvább lények legyőzéséről még nem is beszéltünk. Ellenük tényleg csak a lehető legerősebb felszerelésekben érdemes harcba vonulni, amelyek elkészítéséhez jó pár játékóra szükségeltetik. Még szerencse, hogy ebben a világban a halál csak egy köztes állapot: ha elhullunk (amire bőven lesz példa), a szellemünkkel csupán meg kell keresni a testünket, és máris maximumra töltődött életerővel folytathatjuk hősies kalandunkat.

HOGY ÁLLUNK?

A Niffelheim már most is egy rendkívül impozáns játék, pedig még koránt sincs kész. A négy különböző területtípusból csak egy érhető el, számos funkció nem működik vagy fejlesztés alatt áll, de ettől az alap játékmenet még teljes egészében élvezhető. És nemcsak a Single Player üzemel, de már van multi is, ahol egymással versengve fejlődhetünk, olykor bemerészkedve az ellenfelek területére. Az orosz srácok ráadásul dolgoznak a kooperatív módon és az arénás PVP-n is, szóval, akik a többjátékos élményben hisznek, azok szintén megtalálhatják a számításaikat. Pozitív továbbá, hogy sok más csapattal ellentétben az Ellada Games folyamatosan kommunikál a közösséggel, havi rendszerességgel jönnek a frissebb verziók és javítások, emellett mindig tudni lehet, hogy milyen új funkciókon dolgoznak az orosz kóderek.

A Niffelheim végső megjelenési dátuma ugyan még nem ismert, de a játékkal töltött órák után bátran merem ajánlani a beszerzését a műfaj kedvelőinek, mert tényleg egy hangulatos, jól felépített és gazdag játékmenettel megáldott programról van szó, amit egy láthatóan lelkes brigád készít, teljes szívből, a már meglévő játékosok visszajelzéseit figyelembe véve. Ha szereted a kihívásokat, nem bánod, hogy semmit nem rágnak a szádba, imádsz elmerülni a receptekben, élvezed a folyamatos fejlődést és elfedezést, ráadásul nem állnak távol tőled a vikingek és a skandináv mitológia lényei, akkor ezzel a játékkal nagyot nem tévedhetsz.

Kellően nagy térkép a jussunk a program elindítása után, amihez mély játékmélmény és a későbbiekben rengeteg új mód is csatlakozik majd.

A KORAI HOZZÁFÁRÉS KIHÍVÁSA

the CHALLENGE

[ÍRTA **SIKLARA**] **Habár az időutazást és időmanipulálást viszonylag sokszor és sokféleképpen feldolgozták már videojátékokban, ebben a témában sci-fi sétaszimulátort még nem igazán láthattunk, amit a The Challenge próbál orvosolni, egyelőre enyhén szólva mérsékelt sikerrel.**

A témájában és ígéreteiben is meglehetősen ambiciózus The Challenge mögött a párfős, orosz Atum Software indie fejlesztőcsapat áll, melynek tagjai sok sorstársukhoz hasonlóan azért ugrottak fejest az Early Accessbe és tették (ideje)korán hozzáférhetővé félkész játékukat, hogy támogatókat találjanak. Produkciójuk a Steamen júliusban kapott zöld utat, ahol egy korábbi játékuk, a szintén Unreal Engine 4-et használó Hyposphere is megvásárolható, értékelései azonban nem sok jót sejtetnek. A The Challenge egészen más jellegű, jelen állapotában mégis inkább antireklámként, semmint az érdemeit eredményesen hirdető próbaverzióként értelmezhető.

A történetet állítólag egy hivatásos science fiction író jegyzi, az alapötlet pedig roppant érdekes: a 22. században elterjedté válik az időutazás, ezért az Egyesült Nemzetek Biztonsági Tanácsa létrehozza az Idő Ügyosztályt, amely azért felel, hogy a múltba visszatérők ne okozzanak zavart az időben. Az itt dolgozók feladata megakadályozni, hogy az időutazó turisták ne változtassanak meg történelmi eseményeket, vagy hozzanak vissza tárgyakat a múltból. Az általunk irányított főszereplő Maxin Gromov, akit a szabadnapján rángatnak be, hogy egy kisebb problémának utánajárjon, pechjére azonban nagyobb a baj, mint elsőre látszik.

ROSSZ MUNKANAP

Sajnos a hősünket irányító játéktesztelőnek is rossz napja van, amikor az Eon-1 állomásra érkezik, amely egyszerre prológus és tanítószakasz. Itt megismerkedhetünk viaszbábuszerű és kizárólag feliratokban kommunikáló kollégáinkkal, akikről némi háttértörténetet is kapunk a PDA-nkra érkező emailekből. Kicsit ijesztő a mozdulatlanságuk, amikor pedig az egyikükkel megbeszéltem, hogy visszamegyek az őskorba, hogy utánajárjak egy anomáliának, majd otthagytam és a hangárban váratlanul megint belefutottam, teleportáló képességéről a Sherlock Holmes Nemesis hátborzongató Watsonja jutott eszembe. A tanító feliratok sem túl igényesek, a játék ugyanis ahelyett, hogy érzékelné, mivel irányítod, inkább egy ablakba zsúfolva kiír minden lehetőséget. Amikor a guggolásra azt találta mondani, hogy nyomjak C-t a leüléshez, elgondolkoztam, hogy vajon a rossz angolságú szövegekre bónuszként néhány félrefordítás is rátesz-e egy lapáttal – az mindenesetre biztos, hogy senki nem nézte át ezeket nyelvhelyesség vagy stilisztika szempontjából. A játék egyébként is rettentően rosszul kommunikál a játékossal, akire az első fél

ADATOK

KIADÓ
Sometimes You

FEJLESZTŐ
Atum Software

MŰFAJ
kaland

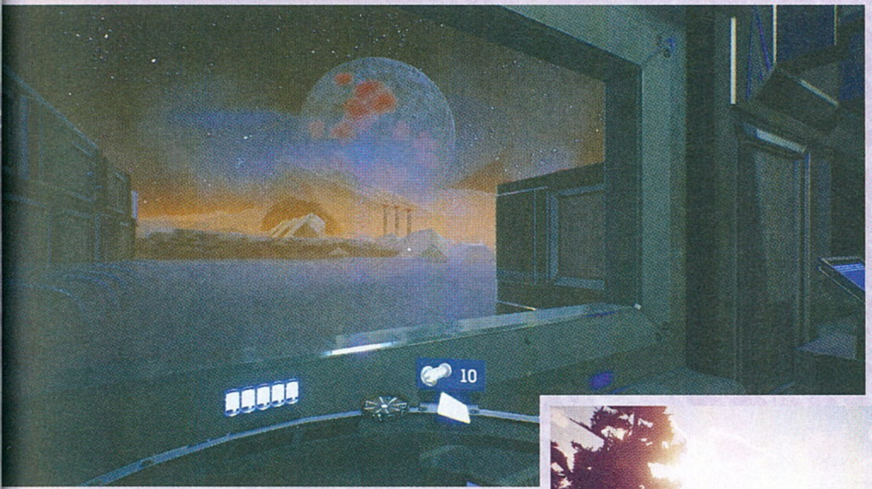
MEGJELENÉS
2016. 10. 07.

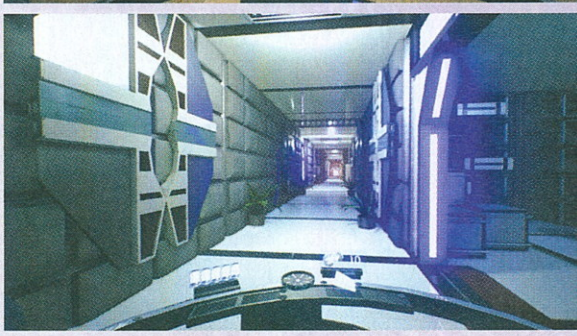
STÍLUSMINTA

The Solus Project
2016 (GRIP GAMES)

Everybody's Gone to the Rapture
2016 (PLAYSTATION MOBILE)

A külső terek nem olyan rosszak, de azért a zárt helyszíneken már meglehetősen streil környezet fogadja az időutazásra vágyókat.





órában valósággal rázúdul a háttérinformációt nyújtó unalmas technoblabla, ám amikor a terepen van, legfeljebb PDA üzenetekből tudja meg, mit várnak tőle.

EGYSZERŰ, MINT A KŐBUNKÓ

A The Challenget kétségkívül borzasztó érdekesnek szánták, de egyelőre inkább csak érdekesen borzasztó. Amikor végre megérkeztem az időgéppel a kőkorszakba, még tele voltam reménnyel. A látvány eleinte kifejezetten megnyerő, az aláfestő zene szintén hangulatos, az első fejezetet és a játékot felvezető rövid intró pedig felkelti az érdeklődést. Végre elkezdődik a kaland, aztán pár másodperc bámészkodás után rájövök, hogy fogalmam sincs, mit kell csinálnom, de szerencsére a PDA-n üzengető kolléga ad némi támpontot: keressek felszerelést tartalmazó kapszulákat, és állítsam be mindet automata visszaküldésre, hogy eljussanak a jelenbe. Hamar kiderül, hogy az egyik kapszula megsemmisült, azonban ennél valószínűleg összetettebb a probléma, amely mögött az időutazásra szintén képes, feltehetőleg földönkívüli Árnyak állhatnak. Ezt látszik megerősíteni az is, hogy a korszak összképéből határozottan kilógó építményekre és tárgyakra bukkanunk.

Mindez még izgalmas is lehetne, ám a kivitelezés ezer sebből vérzik. Az első sokkélményt az elődeinkkel való találkozás okozza, a tájon céltalanul fel-alá mászkáló ősemberektől ugyanis csak egy „hé!"-re futja, ha túl közel merészkedünk hozzájuk, aztán az agresszívabbja feltartott bunkóval kerget egy darabig, a többi meg csak fenyegetően sétál felénk. Ha odasóznak, emberünkből elképesztően idétlen hangok törnek fel, védekezni vagy visszatámadni pedig nem lehet, hiszen nem változtathatjuk meg a múltat, legfeljebb elfuthatunk (a lopakodás és a zajkeltő gránát használhatatlan). Hamar rájövünk arra is, hogy a világ fájóan üres és ismétlődő, és a furcsa mellszőrzetű ősembereken kívül, egyetlen mamut tetemét leszámítva semmiféle élőlénnyel vagy annak nyomával nem találkozunk, láthatatlan falakkal viszont annál inkább. Jellegzetes tájelemből sincs sok, így tájékozódás tekintetében iránytűnkre és a gyerekrajzra emlékeztető térképünkre vagyunk utalva, mert a waypoint markerek gyakran beragadnak. Hát lehet így dolgozni?!

KIHÍVÁS KIBÍRNI

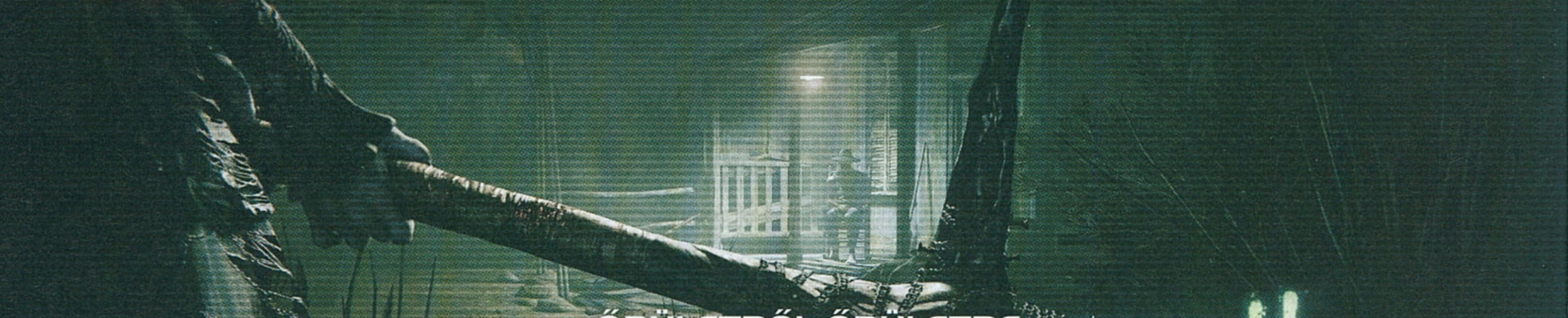
A The Challenge tehát rettentő kiforratlan, és hiába a kellemes grafika, az atmoszférikus zene, vagy a látványos napszakváltozás, ha számos kisebb-nagyobb bug és amatőr megoldás rontja az összképet. A lebegő fűcsomók, hullámzó minőségű textúrák, vagy a barlangban is kitartóan szakadó eső még hagyján, az jóval súlyosabb probléma, hogy a rém igénytelen főmenüben a mentés funkció működése sem egyértelmű. Nincsenek slotok, csak egy felreppenő floppy jelzi a sikeres mentést, ami visszatöltéskor mégsem bizonyult egészen sikeresnek, tudniillik úgy jártam, hogy a megfelelő helyre kerültem vissza, viszont elszállt minden addigi eredményem. Zárva volt a korábban kinyitott labirintus bejárata, ezért vissza kellett mennem a rejtélyes világító gömbökkel kinyitható barlangba, aminek padlójáról ismét összeszedtem a kulcsot, majd a kapuhoz visszaérve a PDA-mra másodszor is megkaptam ugyanazt az építményre rácsodálkozó üzenetet. Lehetne még az olyan apróságokon rugózni, mint hogy se megnézni, se átállítani nem lehet a billentyűkiosztást, vagy azon, hogy nincsenek átmenetek, és gyakran csak úgy történnek a dolgok. Utóbbira jó példa, hogy egy masina megpiszkálásával bármiféle magyarázat nélkül Egyiptomban találjuk magunkat, ahol egy fejlesztői üzenet fogad, miszerint a terület 10 százaléka van kész. Az üzenetet elnyomni természetesen csak a főmenübe kilépve lehet, ettől azonban lefagy a játék, úgyhogy vagy a szöveggel a képernyő közepén rohangálsz egy kicsit a ritkásan elszórt obeliszkek között, amíg egy kis cilinderes manóember meg nem öl, vagy kilépsz.

A legnagyobb baj mégis az, hogy a jelenlegi szegényes tartalom még úgy is megismerhető két óra alatt, hogy fogalmad sincs, mit kell csinálni. Normális interfészre, további korszakokra, továbbfejlesztett grafikára és játékmenetre, szinkronhangokra vagy épp multiplayerre és VR-verzióra tett ígéretek persze vannak, de jelen formájában legfeljebb tisztes távolból érdemes figyelni a The Challenget, az egyébként olcsó, 11 eurós árat (kábé 3400 forint) inkább azok fizessék ki, akik tényleg szívesen támogatnák a fejlesztést. Vagy képesek visszautazni az időben, hogy semmissé tegyék vásárlásukat.

Ha az időutazás érdekel, egyelőre inkább a klasszikus novellákkal és regényekkel ismerkedj, mert ez a játék túl korai.

Olvass inkább Ray Bradburyt!

Ray Bradbury Marsbéli Krónikák című novelláskötetének egyik elbeszélése, a Mennydörgő robaj egy félresikerült időutazást ír le, amelyben egy Eckels nevű időturista egy időgéppel rendelkező utazási iroda segítségével hatvanhat millió évvel megy vissza a múltba, hogy dinoszauruszokat láthasson. A kiruccanás beláthatatlan következményekkel jár, a The Challenge főhőse pedig pont az ilyen vállalkozások és a múlt megváltoztatásával katasztrófát előidéző időutazók megfékezéséért küzd. Talán épp Bradbury története szolgált a játék inspirációforrásául, mindenesetre sokkal jobb annál, úgyhogy tessék elolvasni!



ŐRÜLETBŐL ŐRÜLETBE
OUTLAST II

[ÍRTA **CHRIS**]

2 / 8

Úgy tűnik, hogy a 2017-es esztendő is elkényezteti a horrorjátékok rajongóit, az érkező produkciók közül pedig különös figyelmet érdemel az Outlast 2, ami ha csak fele olyan félelmetes lesz, mint az előző rész, rémálmaink garantálttá válnak. Kipróbáltuk a játékot, és a tapasztalataink alapján muszáj lesz betárazni a pelenkát.

Kevés olyan horrorjátékot tudok felsorolni, ami mély nyomott hagyott bennem. Az egyik ilyen talán a Dead Space első része, a másik pedig a 2013-ban megjelent Outlast. Bár bevallom, nem játszottam egy rakás olyan programmal, melyre égre-földre esküdözik mindenki, hogy ilyen meg olyan félelmetes, nekem az Outlast is bőven elég volt. A Red Barrels alkotása számomra maga volt a megtestesült rettegés, amit csak kisebb tételekben tudtam végigjátszani, annyira pörgette a szívem. Máig nem tudom biztosan, hogyan és mivel sikerült a készítőknek elérniük ezt, de valószínűleg egy ütős kombinációval győztek le, ami egyszerre támadta legbelsőbb félelmeimet. Ebből az egyik komponens a helyszín volt. Az Outlast első része ugyanis egy pszichiátriai intézetben játszódott, ami már kívülről is úgy nézett ki, hogy oda épeszű ember sosem tenné be a lábát kíséret nélkül – pláne én nem.

ADATOK

KIADÓ
Red Barrels Studio

FEJLESZTŐ
Red Barrels Studio

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2017 első fele

STÍLUSMINTA

Outlast
2013 (RED BARRELS)

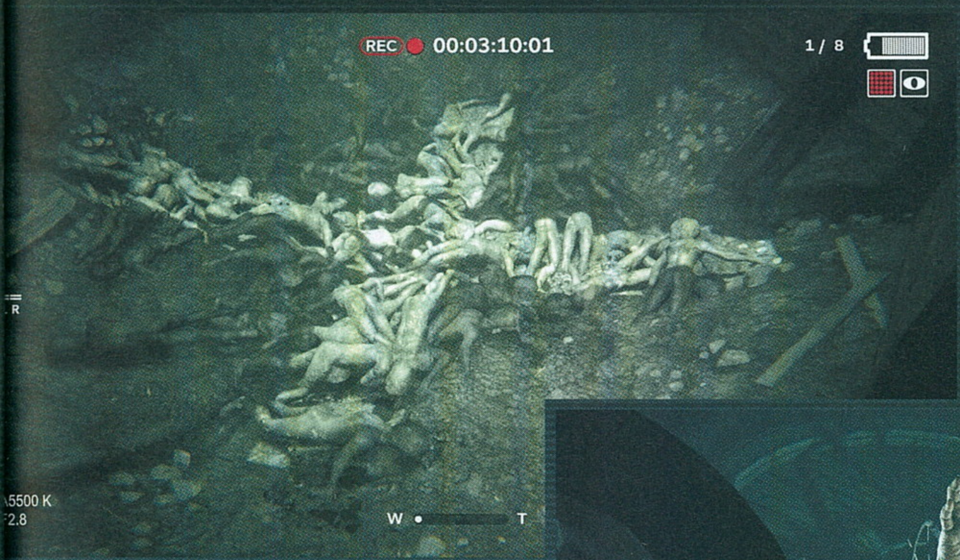
Alien: Isolation
2014 (SEGA)

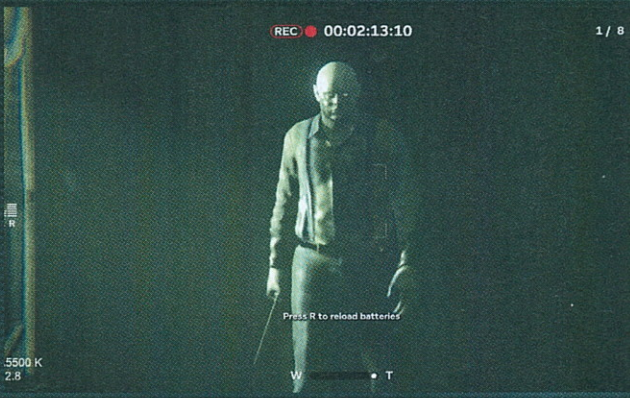
Főleg akkor, ha az a helyszín egy erdő mélyén, lakott helytől távol eső területen helyezkedik el, és bár hivatalosan pszichiátriai intézménynek nevezik, voltaképpen nem más, mint a pokol földi helytartójának trónterme, ahol öngyilkosságra hajlamos betegeket „kezelnek". Ide természetesen éjnek éjjelén érkeztem meg, hogy riportot készítsek az ott dolgozókkal, és bár minden porcikám tiltakozott az ellen, hogy belépjek a kapun, mégis megtettem. Ezt azóta sem bánom.

A KAMERÁBA TESSÉK NÉZNI!

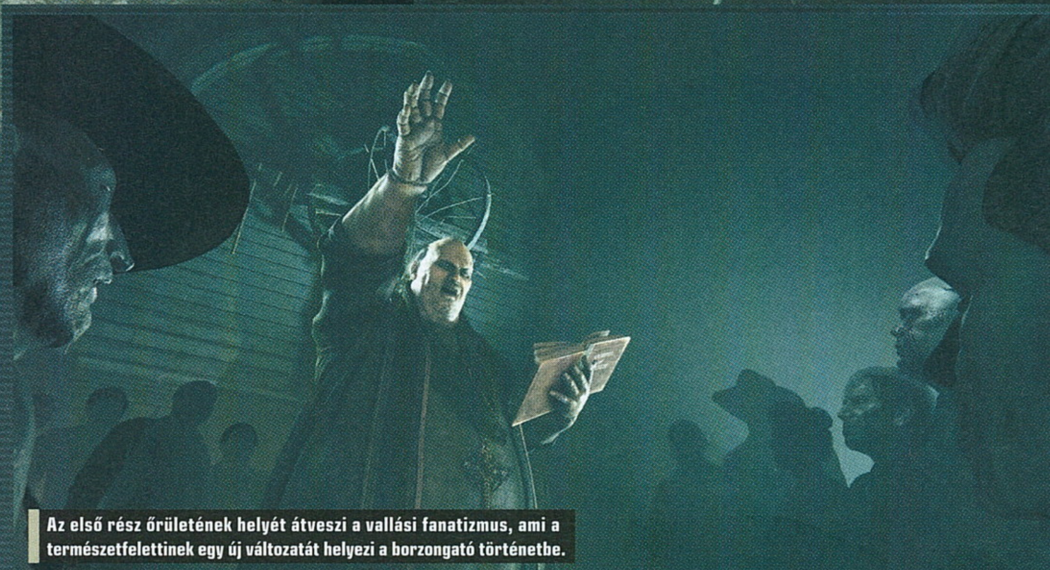
De az Outlast első része nem is annyira a helyszínválasztással, a nyöszörgő betegekkel, a grafikus erőszakkal, vagy a pucér pszichopata gyilkosaival szállította a borzongást, hanem sajátos játékmenetével, ami bőségesen merített az Ideglelés, és az azóta készült „kézi kamerás" (found footage) filmek koncepciójából. Az ilyen mozikról azt érdemes tudni, hogy úgy tálalják az adott eseményeket, mintha azokat az egyik szereplő rögzítette volna a kamerájával, és ennek az eszköznek a lencséjén keresztül szemlélnénk a történetet.

Persze a filmekben látható mozdulatok korántsem véletlenek, minden beállítás és jelenet többnyire jó előre megkomponált, mégis úgy érezzük, hogy mi magunk is ott vagyunk a helyszínen, és ezzel még mélyebbre hatol az elménkbe a félelem. Az Outlast is nagyon hasonló módszerrel operált, a belső nézet elengedhetetlen kelléke volt, csakúgy, mint a főszereplő kamerája, amin keresztül sokszor kénytelenek voltunk alaposan megszemlélni a környezetünket, ugyanis





fény hiányában csak ennek az eszköznek az éjjellátó üzemmódjára hagyatkozhattunk. A dolgot az tette még félelmetesebbé, hogy a felvevőben folyamatosan lemerült az elem, ami pityegő hangjával tovább borzolta az idegeinket, közben pedig végig ott motoszkált a fejünkben a tudat, hogy bármikor belebámulhatunk egy felénk rohanó gyilkos arcába. Ha mindehhez hozzátesszük, hogy közben borzasztó hangokkal és ijesztő jelenetekkel sokkoltak minket, érthetővé válik, hogy miért izzadt le a tenyere bárkinek, aki megpróbálta végigvinni a játékot.


Az első rész őrületének helyét átveszi a vallási fanatizmus, ami a természetfelettinek egy új változatát helyezi a borzongató történetbe.

A JONESTOWNI INCIDENS

Az első rész sikere után (a Steamen túlnyomóan pozitív kritikák vannak, Metacriticen is 80/84 ponton áll a játék) számítani lehetett arra, hogy folytatást kap az Outlast. Az egyetlen kiegészítő, ami készült hozzá, Whistleblower címen jelent meg, eseményei a fő sztori előtt és azzal párhuzamosan történtek, de gyakorlatilag a már ismert helyszínen kellett ugyanazokat, vagy legalábbis nagyon hasonló borzalmakat átélnünk, mint az alapjátékban. 2017-ben viszont érkezik a teljes értékű folytatás, ami egy egészen új környezetbe és időbe helyezi a játékost, ahol aztán végképp búcsút inthetünk az ép elménknek. A program egy olyan új „világot" mutat be nekünk, ami már akkor is borzalmasnak tűnik, ha csak olvasunk róla, hiszen felvilágosult, tájékozott emberként képtelenségnek tűnik számunkra, hogy valaki önként válassza az életet és a halált egy ilyen környezetben.

Az új történet egy 1978-as eseményből merít, az úgynevezett jonestowni incidensből, ami egy kisváros szomorú és borzasztó történetét meséli el. Ezt a kisvárost egy karizmatikus ember, Jim Jones alapította, aki a Népek Temploma nevezetű vallási közösségét létrehozva ingyen konyhát és orvosi ellátást ígért és adott a rászorulóknak. A kezdeményezéssel nem is volt semmi baj, ezért aztán rengetegen csatlakoztak a csoporthoz, és az így érkezők viszonzásul mindenüket a közösségnek adták. Jim Jonest viszont idővel megalomán gondolatok kerítették hatalmába, Jézus reinkarnációjának tekintette magát, majd egy dél-amerikai városba, Guyanába vonult híveivel, s ott megalapította a Jonestown nevű kolóniáját.

A településnek saját iskolája, óvodája és temploma volt, de hamar kiderült, hogy nem egészen olyan paradicsomi hely lett, ahova bárki önként elvonulna. A lakókat rendszeresen verték és kínozták, az ellenszegülőkbe áramot vezettek, és nem volt ritka a szexuális zaklatás és az erőszak sem. Ezeknek a borzalmaknak a hatására sokan megszöktek Jonestownból, és elpanaszolták tapasztalataikat az Egyesült Államokban, aminek hatására egy kongresszusi képviselő ellátogatott a kolóniára. Ez viszont csak olaj volt a tűzre. Jim Jones lemészároltatta a képviselőt és annak teljes küldöttségét, majd a szektavezér ciánnal mérgezett italokat osztott ki mindenkinek, és felszólította a jelenlévőket, hogy igyák meg azt. A végletekig manipulált embereket nem volt nehéz meggyőzni a kollektív

> A jövőre érkező Outlast 2 új helyszínnel és természetfeletti jelenségekkel próbál infarktust okozni.

TRIVIA, AVAGY APRÓBB ÉRDEKESSÉGEK

Az Outlast 2-nek valamikor 2016 végén kellett volna megjelennie, de a készítők úgy döntöttek, hogy inkább jövő év elejére csúsztatják a megjelenését. Hogy miért? Egyszerűen nem találták elég félelmetesnek ahhoz, hogy az áldásukat adják rá.

A Red Barrels alapító tagjai igazi veterán játékfejlesztők, akik már dolgoztak a Dead Space 2-n, a Splinter Cell: Convictionön és az Assassin's Creeden. De miután elkaszálták egy közös projektjüket, úgy döntöttek, saját stúdiót alapítanak.

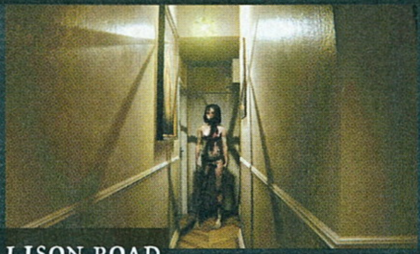
Az Outlast első részét még 10 emberrel készítette a csapat, mára viszont ez a szám megduplázódott. Az alkalmazottak akkor mennek az irodába, amikor akarnak, és nincs megírt forgatókönyve a fejlesztésnek. Az elmondásuk szerint úgy dolgoznak, mintha jazzt játszanának.

EZEKKEL A JÁTÉKOKKAL FOGUNK RETTEGNI 2017-BEN

Nem csak az Outlast 2-től félhetünk jövőre, hiszen legalább féltucatnyi horrorjátékról tudunk már, ami érkezik. Ezek közül választottuk ki azt a hármat, amit a legjobban várunk.

FRIDAY THE 13TH

Ki ne hallott volna már Jason Voorheesről, a hoki maszkot viselő halhatatlan figuráról, aki tinédzserek tucatjait tette el láb alól? 2017 első felében érkezik az őt középpontba helyező túlélőhorror, amiben 6 játékos egyidejűleg próbálja majd megúszni, hogy Jason feldarabolja őket. Rettentően várjuk.



ALLISON ROAD

Egy újabb, szinte fotorealisztikus belső nézetes horrorjáték, aminek még idén meg kellett volna jelennie, de készítői eltolták a megjelenését jövő év elejére. Sokan máris a Silent Hills-sorozat utódjaként tartják számon, amire nagyon büszkék a készítők. 2016-ban már majdnem elkaszálták a projektet, de szerencsére tovább készül.

RESIDENT EVIL 7

Bár az előző két játék esetében még nem ismerjük azok pontos megjelenési dátumát, azt már biztosra vehetjük, hogy január 24-én érkezik a Resident Evil-széria legújabb darabja, amiben a sorszámozott részektől szokatlan mód belső nézetből irányítjuk karakterünket. A játék PS VR-támogatást is kap.

öngyilkosságról, a legtöbben önként választották a szektavezér által parancsba adott halált. Összesen 913 holttestet találtak Jonestownban, az áldozatok között 273 gyerek volt. Sőt akadtak olyanok, akik nem mérgezésben, hanem egyéb gyanús körülmények közt haltak meg, s mivel közel 1200 emberre tették a kolónia létszámát, valószínűsíthető, hogy sokan elmenekültek a helyről, köztük vezetők is. Ezt az eseményt azóta gyakran hozzák fel példának arra, hogy szekták vezetői milyen befolyással bírhatnak követőikre, mi pedig az Outlast 2-ben egy olyan történetet ismerhetünk majd meg, ami egy ilyen szektavárosba helyezi a játékost.

CSAPÓ KETTŐ!

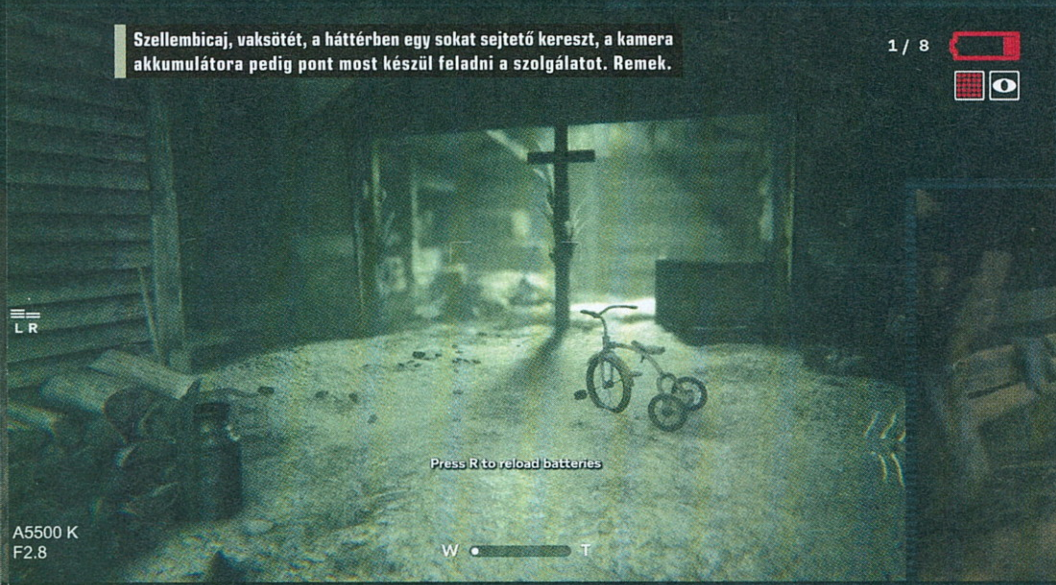
Szóval a helyszín és az időpont más, de mi is az alapsztori? Blake Langermann operatőr bőrébe bújunk, aki felesége, Lynn társaságában egy elképesztő sztorinak próbál utánajárni. Mindketten oknyomozó újságírók, tehát már van némi tapasztalatuk abban, hogyan tudnak érdekes esetek mélyére leásni, ezért dacolva a félelmeikkel elindulnak kideríteni, hogy mi történt azzal a terhes, ismeretlen asszonynyal, akit holtan találtak egy arizonai sivatag szélén. Nyomozásuk egy hihetetlenül furcsa helyre vezeti őket, a sivatag szívébe, ahol egy természetfeletti jelenség meggátolja, hogy a nap sugarai átüssék a felhőket. Itt veszi kezdetét az általunk kipróbált verzió, amelynek első képkockái láttán máris ott dörömböl a fejünkben a kérdés, hogy „mi a francért kellett nekünk idejönni?".

Feleségünk eltűnik, mi pedig ott botorkálunk a sötét sivatagban emberek után kutatva, hátha valakitől segítséget kaphatunk. Egyik viskóról a másikra járjuk a környéket, közben pedig érezzük a tarkónkon, hogy valaki követ, hogy valakik minket néznek. Nem kell sokat várni az első borzalmas pillanatra sem, hamar feltűnik egy fickó, kezében hatalmas, véres késsel, aminek hála úgy tűnik, hogy az illető épp most koncolt fel egy állatot. Illetve csak reméljük, hogy állatot, de sajnos nincs olyan szerencsénk.

MEGŐRÜLSZ

Egyre beljebb merészkedünk a kisvárosban és közben furcsa, éber hallucinációk kergetik őrületbe hősünket és vele együtt a játékost is. Az egyik pillanatban még egy lépcsőn gyalogolunk felfele, a másikban pedig már egy kút szájába bámulunk, ahonnan egy óriási csáp ránt minket a mélybe.

Innen egy iskola termében találjuk magunkat, ahol hamarosan a sötétség lesz úrrá a helyszínen, majd amikor nagy nehezen véget ér a rémálom, felébredünk egy sokkal rosszabb helyen: a valóságban. Mellettünk véres emberi tetemeket fűrészelnek furcsán vihogó emberek, gyerekek és állatok holttestei



Szellembicaj, vaksötét, a háttérben egy sokat sejtető kereszt, a kamera akkumulátora pedig pont most készül feladni a szolgálatot. Remek.

Azt mondják, a sivatagi levegő jót tesz a bőrnek, a képen látható úriember megviselt ábrázata azonban nem egészen erről tanúskodik.

hevernek mindenütt, majd miután felocsúdtunk, elkezdünk menekülni. Elemlámpával és éles szerszámokkal vesznek üldözőbe minket a helyiek, mi pedig futunk, ameddig csak a lábunk bírja, de szerencsétlen hősünk hamar kifullad. Biztos ő is olyan fotelharcos, mint mi.

Miután nagy nehezen kiérünk a kukoricásból, rájövünk, hogy igazából nem jutottunk messzire üldözőinktől, és megkezdődik az rendelkező kamera, ami most is úgy zabálja az elemeket, mint a 4K-s kijelzővel ellátott telefonok az aksikat. Fegyverünk nincs, amivel felvehetnénk a harcot, csupán elbújhatunk a ránk leselkedő veszély elől, ami bármilyen formában testet ölthet, legyen szó akár szektatagról vagy természetfeletti lényről.

Szinte mindent egyetlen billentyűvel aktiválhatunk és használhatunk, valamint ezúttal is

A kipróbálható demó mindössze negyedórás, ez azonban elég ahhoz, hogy bemutassa, lesz mitől félnünk.

igazi küzdelem a túlélésünkért. De itt sajnos (vagy szerencsére) véget ért a demó, mi pedig végre sóhajthatunk egy nagyot.

2017-BEN FOLYTATÓDIK

Egy ilyen erős nyitány után már alig várjuk, hogy folytatódjon a sztori, és vele együtt lelkünk apró cafatokra tépése. A játékelemek szinte szemernyit sem változtak az elmúlt három év alatt, ami nem baj, hiszen az Outlast 2 pontosan azt nyújtja most is, mint elődje. Nem akar több lenni, nem akarja megváltani a játékipart, csupán egy új történetet szeretne elmesélni azért, hogy ismét bebizonyítsák a készítők, hogy nem ismernek tabut, ha horrorról van szó. Ezúttal is fontos kellékünk lesz az éjjellátó üzemmóddal lehetőségünk lesz gombnyomásra a hátunk mögé pillantani – ezt azonban várhatóan csak a legbolondabbak fogják megnyomni. Lényegét tekintve tehát egy olyan horrorélményt kapunk, amiben mi csupán interaktív szemlélői vagyunk az eseményeknek. Persze a tálalás kicsivel jobbnak tűnik, mint az első részben, túl sok kedvünk és lehetőségünk nem volt szétnézni, hogy vajon sűrűbb-e a fű, vagy több-e a tereptárgy.

Tény, hogy a játékmenet hatásosabb már nem is lehetne, mi pedig alig várjuk, hogy a következő év elején-közepén megtudjuk, miként fog folytatódni ez az idegborzoló történet, ami természetesen PC mellett PlayStation 4 és Xbox One konzolokra is érkezik.

VIRÁGOK HARCA

AVEN COLONY

[ÍRTA **WILSON**]

Újabb műfaj kapott hatalmas lökést. A Cities: Skylines sikerén felbuzdulva végre ismét visszaköltözött a felhozatalba a városépítős játékok műfaja, és már a kisebb csapatok is örömmel próbálják átadni a vállalkozó szellemű próbálkozóknak a településeik kulcsait. Bár ehhez most az űrbe kell menni.

Teljen el akárhány évszázad, költözzünk bármelyik bolygóra vagy az univerzum bármelyik naprendszerébe, pár dolog sosem fog változni: az, hogy az emberi faj éhsége csillapíthatatlan, legyen szó ételről, áramforrásról, ércekről vagy épp a kényelemről. Mert határtalan dologból csak egy jutott ennek a fajnak: sopánkodásból.

TÚL AZ ALFA CENTAURIN

Az Aven Colonyban ugyanis az ember úgy érezheti magát, mintha minimum öt erdőtüzet kellene egyszerre kioltani, ráadásul távol az otthon melegétől, egy teljesen ismeretlen bolygón, és mivel – remélhetőleg – nem született polipnak, ezért nem is foglalkozhat mindennel egyszerre. A helyszínt egész pontosan Aven Prime-nak hívják, és nem teljesen főnyeremény: kezdésnek az oxigén például elég kevés a légkörében, ami nemcsak az egész városokat megbénító futóversenyek szervezését nehezíti meg, de igazából mindent, amihez csak minimálisan is levegővételre lenne szükség – és ez jobbára az életet és annak minden pontját jelenti.

A feladat ugyanis itt egy működő, prosperáló kolónia létrehozása, ami nem is volna annyira nehéz meló, ha jól koordinálható, kis igényekkel rendelkező, nem túl háklis robotokat kellene betelepíteni. De erről természetesen szó sincs, most is a folyamatosan problémázó, ráadásul komoly igényeket támasztó emberiséget kell dédelgetni, annak is egy – kezdetben – maroknyi kis csoportját, amely megelégedett a problémákkal a Földön... a szomszédokkal, az adóhivatallal és a mókuskerékkel vívott harcot jóval nagyobb problémának tartották, mint azt, hogy nem tudnak lélegezni az új otthonukban.

Persze a tudomány most is segít, a jövőben járunk, nincs olyan probléma, amit a pénz, a technika és pár milliárd lélek szenvedése ne tudna orvosolni, így az Aven Colony nem is annyira barátságtalan hely. Levegőt például lehet termelni generátorokkal, a várost pedig be lehet tuszkolni hermetikusan lezárt folyosók dzsungelébe, ahol szabadon áramolhat az oxigén, az áram, a pénz és azok elégedetlen zsörtölődése, akiknek három méternél többet kell gyalogolniuk a munkahelyükre, aztán haza.

Nincs levegő, de az emberiség ezt is megoldja. Más kérdés, hogy kalitkákba zárva éljük napjainkat, de mi akartunk kolonizálni, szavunk ne legyen.

KENYÉR ÉS CIRKUSZ

Nem nehéz kitalálni: az Aven Colony egy hagyományos városépítős játék, ami mechanikájában leginkább a SimCityhez, témájában pedig a modern Anno-epizódokhoz hasonlítható. Két jól elkülöníthető részre osztható: a 10 küldetést felölelő – de ennek még csak töredékét kínáló – kampányra, illetve a szokásos sandbox-módra. Előbbiben meghatározott célokat kell elérni a változatos terepeken, utóbbiban pedig kötetlenül építkezhet az ember, ameddig csak akar, vagy ameddig csak van neki hova.

A hova igazából az, ami minden esetben változik: mivel az Aven Prime meglehetősen hatalmas, ezért minden éghajlati öv tiszteletét teszi, és magával hozza a maga különleges kihívásait is. Van ugyanis olyan rész, ahol szinte semmi termőföld nincs, mégis ételt kell termelni; nem ritka az sem, hogy az ércekből van hiány, ennek ellenére be kell üzemelni egy bányászbirodalmat. És ha ez nem lenne elég, akkor ott van az adók és a halál után az élet harmadik állandó tényezője – az évszakok váltakozása. Abból is a legfájdalmasabb a tél, amikor szó szerint befagy a föld, még egy kósza krumplit sem lehet kikapálni, és mivel nincs oxigén a légkörben, a síelés sem opció.

ADATOK

KIADÓ
Mothership Entertainment

FEJLESZTŐ
Radevic Team

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2016.09.07.

STÍLUSMINTA

Cities: Skylines
2015 (PARADOX INTERACTIVE)

Anno 2205
2015 (UBISOFT)

Magának a kolóniának a működtetése alapvetően pár teljesen logikus követelményre támaszkodik. Azaz meg kell oldani az oxigén előállítását, a vízkinyerést, az áramtermelést és persze a lakhatást – ha ez a négyes összeáll, beindul a migráció, elkezdenek áramlani az emberek, akik nem csupán a termelésből veszik ki a részüket, de a fogyasztásból is. A cél az, hogy mind a két követelményt teljesítsük – azaz elő tudjuk állítani a javakat, és azt el tudjuk juttatni a közönséghez, méghozzá megfelelő mennyiségben.

OLD MCDONALD

Ez nem teljesen megy korlátok nélkül, építkezni ugyanis csak az ezt végző automatizált drónok tudnak, melyek limitált hatáskörrel rendelkeznek, így ha a térkép távolabbi területeit is be akarjuk népesíteni, újabb és újabb állomásokat kell lerakni, ezeket folyósokkal összekötni, mintha egy hatalmas labirintust raknánk össze, csak épp logikus elgondolás nélkül. Más városépítős játékoktól eltérően itt nem nagyon van jelentősége annak, hogy mit hova rakunk: mivel minden egy hermetikusan lezárt buborékban van, ezért – ha felszerelünk tisztítóegységeket – nem fog komoly problémát jelenteni a légszennyezettség, és mivel mindenhova gyalog kell menni, dugókkal, közlekedési problémákkal sem nagyon kell számolni.

Ennek viszont az a következménye, hogy az itteni kolóniák átláthatatlan, kaotikus méhkasok: az épületeket nagyon nehéz megkülönböztetni egymástól, és nem is nagyon érdemes rendszert kialakítani a felhúzások során, hiszen itt nem kell dedikált kereskedelmi, ipari vagy lakóövezeteket kialakítani, minden mehet oda, ahol éppen van hely. Az egyetlen kivételt talán csak a farmok és az üvegházak jelentik, melyek csak termőtalajon tudnak funkcionálni.

Ha viszont van elég áram, sikerül folyamatosan feltölteni az éléskamrákat, a kolónia teljesen önműködővé válik – és ez vele a legnagyobb baj, ezután ugyanis nincs különösebben magas kihívás, problémákba, komoly akadályokba csak a kolóniaépítés első felében lehet belefutni, utána viszont jobbára marad az ásítozás.

HA ELÉG VOLT A SIMCITYBŐL ÉS A CITIES: SKYLINESBÓL, PRÓBÁLKOZZ ÚJ VÁROSÉPÍTŐVEL - MONDJUK AZ ŰRBEN.

Pedig lenne itt pár jó ötlet (idővel megjelennek a Zergekhez hasonló Creepek, amik be tudnak lepni épületeket, de egy állomással automatikusan eltakaríthatók), és pár érdekes megoldás (lehet rendelkezéseket hozni, melyek korlátozzák vagy épp kibővítik a helyiek jogait), de ezek egyelőre elég kidolgozatlanok, és alapvetően ugyanaz a baj velük, mint a termeléssel és a kereskedéssel: teljes mikromenedzsmentet igényelnek. Például ha morált növelő drogokat akarunk a piacra dobni, előbb létre kell hoznunk egy farmot, ami megtermeli az alapanyagot, ezt be kell terelnünk egy gyárba, ott elő kell állítani a különféle alapanyagokat, aztán azokat össze kell raknunk, hogy előálljon a végtermék. Csakhogy mindezt lépésről lépésre, épületről épületre kell menedzselni, méghozzá folyamatosan, emiatt pedig se nem kényelmes, se nem hasznos a dolog.

Fejlődni tehát van még hova, de van idő és lehetőség is – az egyelőre csak az itch.io oldaláról elérhető Aven Colony semmiképp sem akar ringbe szállni a nagyokkal, nem vágyik az Anno vagy a Cities: Skylines trónjára, hiszen kifejezetten olcsó (jelenleg 25 euróba kerül), már jelenlegi állapotában is annyira szép, hibamentes és jól összerakott, mint pár szénné patchelt riválisa. Így érdekes, szórakoztató színfoltnak kifejezetten elmegy, de ha a későbbiekben ennél többet akar, sokat kell még dolgoznia rajta.

Azért meg kell választani, hogy állunk neki az új otthon megteremtésének, mert ettől a környezettől hamar elmegy mindenki életkedve, aztán üresen marad a bázis.

PC GURU

ŐSZI-TÉLI ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

A PC Guru 2016 végén is szenzációs előfizetési akciókkal vár benneteket. Éves, féléves és negyedéves előfizetéseitek nemcsak a havonta megjelenő magazinhoz nyújtanak gazdaságosabb és azonnali hozzáférést, hanem a legnagyobb játékokhoz, sőt gamereknek tervezett perifériákhoz is. Részletekért, további konstrukciókért és előfizetésért irány a **http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok** weblap!

SPEEDLINK LEGATOS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) **7.990 Ft**
Hosszabbítással: 7.490 Ft

A LEGATOS Stereo Gaming Headset tökéletes hangzást teremt minden játékos számára. A sztereó fejhallgató mikrofonnal is rendelkezik, így segítve az online kommunikációt.

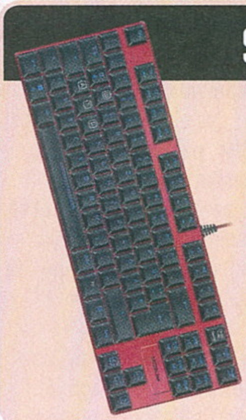
SPEEDLINK STRIKE NX

Vezeték nélküli kontroller, ami egy feltöltéssel akár 8 óra játékot is szolgáltat. Sok játékhoz ajánlott!

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **14.990 Ft**
Hosszabbítással: 13.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **22.490 Ft**
Hosszabbítással: 21.490 Ft

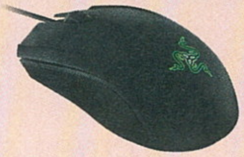
SPEEDLINK ULTOR



ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

Mechanikus gamer billentyűzet, ami minden játékban megkönnyíti a manőverezést. Gombjai remekül bírják a strapát, külseje extravagáns, mérete kifejezetten kompakt.

RAZER ABYSSUS 2014



A Razer az egyik legnépszerűbb játékos perifériákat gyártó cég. Ez az egere is mestermű.

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: 19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: 26.990 Ft

SPEEDLINK GENESIS G33

Szép, elegáns, könnyen használható gamer egér, akár negyedéves előfizetés mellé is. FPS-ekhez ajánlott.

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) **8.490 Ft**
Hosszabbítással: 7.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **12.490 Ft**
Hosszabbítással: 11.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12lapszám) **19.990 Ft**
Hosszabbítással: 18.990 Ft

SPEEDLINK MEDUSA 5.1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: 19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: 26.990 Ft

Itt az ősz, így ismét frissítettük hát az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei esztendő legnagyobb durranásai közül!

Az akciók **2016. december 31-ig** érvényesek!

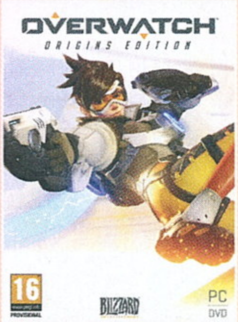
FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

MAFIA 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **17.490 Ft**
Hosszabbítással: 16.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **25.490 Ft**
Hosszabbítással: 24.490 Ft

OVERWATCH



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.490 Ft**
Hosszabbítással: 19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **27.990 Ft**
Hosszabbítással: 26.990 Ft

FIFA 17

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

TITANFALL 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **20.990 Ft**
Hosszabbítással: 19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **28.990 Ft**
Hosszabbítással: 27.990 Ft

WATCH DOGS 2

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **22.490 Ft**
Hosszabbítással: 21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám) **29.990 Ft**
Hosszabbítással: 28.990 Ft

LOL KÜLÖNSZÁM

HAVI ELŐFIZETÉSSEL
(1 lapszám) **2.500 Ft**

A PC Guru League of Legends különszáma egyetlen PC Guru lapszám mellé, mindössze 2500 forintért – külön beszerezve a két termék összesen közel 3000 forintos árat ad ki, szóval ennél nincs gazdaságosabb mód!

PC GURU 2017-ES NAPTÁR

PC Guru asztali naptár, hogy az év minden napján emlékezhess a legjobb játékokra!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(3 lapszám) **6.490 Ft**
Hosszabbítással: 5.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám) **11.990 Ft**
Hosszabbítással: 10.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12lapszám) **19.990 Ft**
Hosszabbítással: 18.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

MUSTÁRGÁZ VAN, BABÁM!

BATTLEFIELD 1™

[ÍRTA CHRIS]

SÁRBAN GÁZOLOK, MUSTÁRGÁZ TERJENG A LEVEGŐBEN, KÖZBEN SEHOL SEM TALÁLOM A BILLENTYŰT, AMIVEL MAGAMRA PAKOLHATOM A GÁZÁLARCOT. DE MOST MÁR MINDEGY IS, MERT FELROBBANT ALATTAM EGY GRÁNÁT, FELCSER PEDIG NINCS A KÖZELBEN. SEBAJ, JÖN A RESPAWN!

Ugye ismerős az érzés, amikor elkap minket a gépszíj, és a szánkat sem tudjuk összezárni egy játék előtt ülve, olyan durván pörögnek körülöttünk az események? A többszereplős játékok legnagyobb trónfosztójaként, vagy egyesek szerint királyaként számon tartott Battlefield-sorozat évek óta biztosítja számunkra a pörgést, aminek köszönhetően olyan elsöprően intenzív élményekben lehet részünk, melyek során állunk a földön ragad, és még pislogni is elfelejtünk. Az elmúlt pár évben a svéd DICE hihetetlen sikerre vitte ezt a franchise-t, mostanra már a kiadó is zászlóshajóként tekint a szériára, amelynek marketingkampányába óriási talicskákkal tolja a pénzt. Nem csoda hát, hogy ilyen hátszéllel sikeres lett a Battlefield 1 is, és bár azt hihetnénk, hogy ennek a sorozatnak többé nincs szüksége a felhajtásra, az idei epizód kapcsán bizony nagyot kockáztattak a kiadónál, úgyhogy talán mégis jól jött a hype a játéknak. A Battlefield 1 új korszakba és hadszínterekre repít minket, olyan periódusba, amelyet eddig meglehetősen mostohán kezeltek a játékiparban.

VAJON LEHETSÉGES IZGALMAS FPS-T KÉSZÍTENI AZ ELSŐ VILÁGHÁBORÚ ALAPJÁN? EZ A LEGFONTOSABB KÉRDÉS.

TÖBBFRONTOS HÁBORÚ

Mikor felröppentek a hírek, hogy első világháborús lesz a következő Battlefield, egy percig sem hittem a pletykáknak, amikor pedig kiderült, hogy mégis igaz a hír, képtelen voltam elhinni, hogy működhet a dolog. Most, hogy már végigvittem a kampányt, és túl vagyok 30 órányi multizáson is, rájöttem, hogy a DICE-nál jövőkutatók, félistenek, esetleg időutazók dolgoznak, akik tudták, hogy nem fognak bakot lőni legújabb részükkel. Bevallom, tévedtem. Tévedtem, mert a Battlefield 1 tényleg hihetetlenül jó lett. Nem hittem volna, hogy a Battlefield 3 után lehetséges ez, de a hangulatot és a látványt is sikerült megint négyzetre emelni, szívem szerint már írnám is mellé az „Év játéka" plecsnit, amikor... rájövök, hogy azért vannak itt problémák.

Ugye évek óta megszokott trend, hogy két jól elkülöníthető részből tevődik össze egy AAA-kategóriás játék: single player módból és multiból. Ez előbbi idestova nyolc éve lényeges tartozéka a Battlefieldeknek, mely bár úgy tűnik, sosem fog felérni a Bad Company vagy a Modern Warfare szintjére, kötelező elemként mindenki elvárja a jelenlétét. A Battlefield 1 egyik sarokkövét is az egyjátékos mód alkotja, a lényeget tekintve pedig hasonló tematikát követ, mint az előző részekben. A kampány feladata ezúttal is az, hogy megismertesse a játékosokat a program főbb komponenseivel, mint amilyen a repülőgép- és a tankvezetés, vagy épp legnagyobb örömömre a szpottolás, és szép, látványos keretek közt varázsolja el az embert.

A BF1 esetében a megszokott „egyvonalas" történetmesélést viszont lecserélték egy úgynevezett War Story módra, ami annyit tesz, hogy a nagy háborúnak nem egy, hanem öt különböző szegletét ismerhetjük meg, más-más szereplők

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **DICE**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

INFO

A Battlefield 1 2016. október 21-én jelent meg PC-re és konzolokra. A PC-s, dobozos változat ára 14 990 forint, Originen 60 euróról indul az ára.

bőrébe bújva. A változatosság egészen elképesztő, hiszen a brit szerelőfiútól az amerikai hazárdőrön keresztül az ausztrál veteránig mindenkit megtalálunk stáblistán, akik valódi konfliktusok helyszínein próbálják meg túlélni a háború borzalmait.

A sztorik legtöbbje izgalmas és hihető, bár amikor az amerikai pilóta lezuhan egy léghajó tetejére és elindul a vásznon felfele, hogy semlegesítse a légvédelmi üteget, nos, akkor már fogtam a fejem a túlzó, hatásvadász jelenetek sokaságától. Hasonló elemek pedig bőven akadnak a sztoriban, ezek közül talán a legdurvább a mindent elsöprő „főellenfél", ami egy páncélozott vonat. Ennek még nevet is adtak a biztonság kedvéért – Canavart, azaz törökül „vadállatot" Arábiai Lawrence és csapata próbálja kiiktatni az utolsó War Storyban. Ez pedig egy nagyon strapabíró vonat, amit nem elég simán csak kisiklatni (ne kérdezzetek!), de gránátokkal és ágyúkkal is ripityára kell lőni. Ezt már olyan szinten tartottam gyerekesnek és bugyutának, hogy alig vártam, hogy vége legyen, és áttérhessek a multira. De leszámítva az összes ilyen és ehhez hasonló butaságot, a kampány szórakoztató és változatos, már amennyire egy ilyen téma mellett az lehet. Külön jó pontot érdemelnek a készítők, amiért a pályák jóval nyitottabbak, szabadon bejárhatóbbak lettek a korábbi részekben látottaknál. Különösen az utolsó fejezetben, ahol mi magunk választhatjuk meg, hogy melyik célpontot támadjuk meg és hogyan. Persze a választási lehetőség többnyire csak illúzió, hiszen a cél mindig ugyanaz, és többnyire hatékonyabb, ha nem lopakodva, hanem fegyvert ropogtatva érjük el, de tény, hogy diverzitás terén a kampányra nem lehet panasz. Az öt fejezet normál fokozaton

„Oda, Chocho, ott is vannak poloskák!" – üvölti Chris a csatamezőn, ahol évek óta vív élethalál harcot az ízeltlábú gonosszal.

„Elengedtük a galambot", szól a felirat – és tényleg, ebben a játékmódban addig kell simogatni egy galambot, amíg kész nem lesz a felszállásra.

nagyjából 4 óra alatt letudható, de persze mindezt kitolhatjuk úgy, ha nehezebb fokozaton futunk nekik, és minden összeszedhető cuccot megkeresünk, amiért egyébként elolvasható kódex-bejegyzéseket kapunk.

A látványról pedig tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, amit olyan hanghatásokkal és zenével támogattak meg, amitől a hideg futkos a hátunkon. A külső megjelenítéséről ezúttal is a Frostbite motor gondoskodik, ami a cég előző játékai esetében, különösképp a Battlefrontnál már bebizonyította, hogy értő kezekben csodákra képes. Külön jó pont, hogy az eszméletlen látvány ellenére a skálázhatósága is rendkívül jó lett, így alacsony grafikai beállításokkal is remekül néz ki minden. Persze a gépigény nem alacsony, kell a kakaó a programnak, az AMD-sek pedig jól teszik, ha már most elmormolnak egy miatyánkot, mert valamiért nem szereti a hardverüket a játék. Jó hír ugyanakkor, hogy a BF1-ben már nyoma sincs azoknak a bugoknak és problémáknak, amik megpecsételték szerencsétlen Battlefield 4 sorsát, a kiadót pedig a „világ legrosszabb cége" titulus hordására kárhoztatták.

A KAMPÁNY ITT-OTT MEGMOSOLYOGTATÓ UGYAN, DE MÉG ÍGY IS BŐVEN LEKÖTI A JÁTÉKOST. UTÁNA PEDIG JÖHET A MULTIPLAYER!

A NAGYON NAGY HÁBORÚ

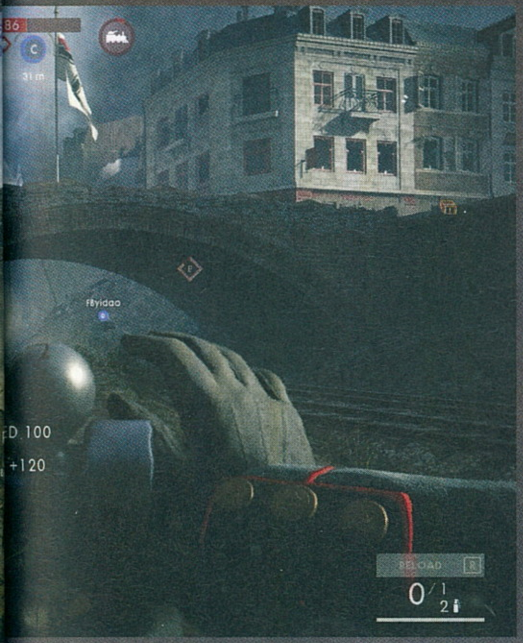
A néhol egészen komolytalanra sikeredett, de összességében szórakoztató kampány után rátérhetünk a Battlefield 1 fő attrakciójára, a multira. A többszereplős mód sok területen változott az előző „katonás" Battlefield óta, de alapjai megmaradtak, és úgy járják át a Battlefield 1-et, hogy annak minden pillanata ismerős lesz számunkra. Szóval ezúttal is egy, akár 64 főt megmozgató háborús élményt kapunk, amelynek csataterein különféle szerepkörökbe (kasztokba) csoportosulva pusztíthatják egymást a játékosok. A járművek természetesen most is fontos részét képezik a harcoknak, az első világháborús repülőgépeivel, tankjaival és különféle páncélozott járműveivel ostromolhatjuk egymás állásait, ezek pedig rendkívül változatossá és nem utolsó sorban látványossá teszik a csatározásokat. A játékmódok tekintetében is maradtak a készítők a jól bevált verziónál, illetve kiegészítették azokat egy-két újjal. Most is megkapjuk a legnépszerűbb, hatalmas pályákkal és járművekkel mulattató Conquestet, valamint annak kistestvérét, a járműmentes Dominationt.

Aztán ott van a Bad Company óta megunhatatlan Rush játékmód, amelyben mindig két pontot kell védeni vagy elfoglalni a csapatoknak, sikeres foglalás után pedig megnyílik a pálya egy újabb szakasza. Itt apróbb változás, hogy a támadóknak olyan távíróállomásokat kell lerombolni, amikkel a védők akár tüzérségi csapást is kérhetnek az ellenfél fejére, illetve a nagyobb pályáknak köszönhetően már több lépcsőben zajlanak az előrenyomulások (eddig 3-4, most 4-5 szakasz van). Ja, igen, és dinamikusan változó zenét is kaptunk, ami lehet, hogy apróságnak tűnik, de nagyon sokat emel a mérkőzések hangulatán.

Ezenkívül két nagyobb újdonságot találunk a játékmódok között. Az egyik a War Pigeon néven futó, általam csak galambsimogatós játékmódnak becézett opció, amiben a pálya egy véletlenszerű pontján megjelenő postagalambot kell felszedni, majd bizonyos ideig megtartani, hogy célba juttassunk vele egy üzenetet. Ez tényleg jópofa, de sajnos járművek nélküli harc, ami személy szerint engem nem igazán csábított. Nem úgy, mint az Operations néven futó másik terület, ami még egy külön menüt

A HARLEM HELLFIGHTER CSAPAT

Sokak számára hihetetlennek tűnik, hogy fekete katonák is harcoltak az első világháborúban, pedig a történelmet jobban ismerők jól tudják, hogy a gyarmati birodalmakból rengeteg embert soroztak be, hogy harcoljanak a francia vagy a brit oldalon. Amerika 1917-es hadba lépése után nem sokkal alakult meg a később németek által Harlem Hellfightersnek nevezett gyalogsági alakulat, amelynek tagjai több csatát láttak, mint bármelyik más amerikai egység. Ők mutatták meg a franciáknak, hogy milyen az amerikai jazz, valamint rengeteg rasszista sztereotípiát ledöntöttek a fronton. Visszatérésük utána hősként ünnepelték őket, történeteiket több dokumentumfilm és képregény dolgozta fel. Bár ez utóbbiak kicsit kiszínezték a valóságot.



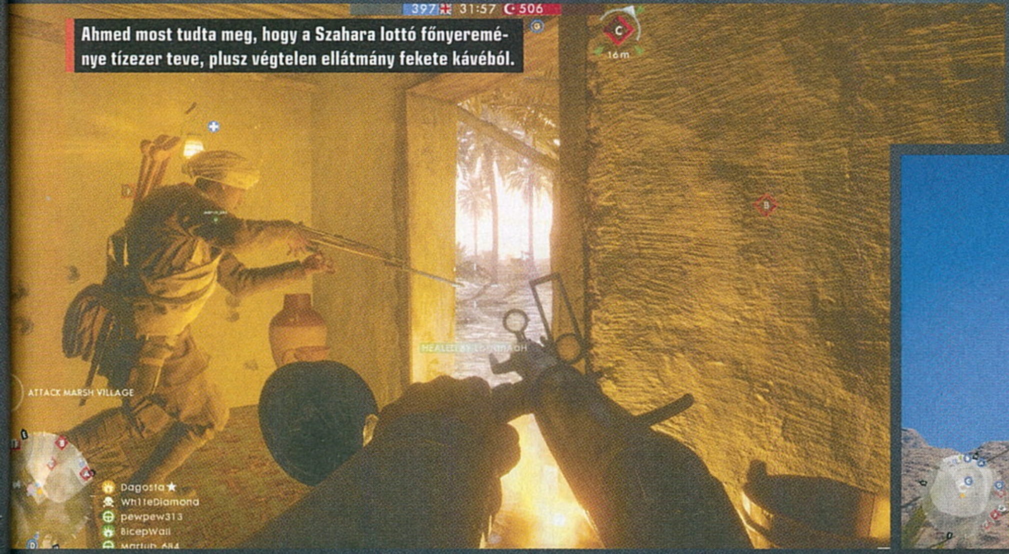
MENNYIRE ÉLETSZERŰ A BATTLEFIELD 1?

Egy videojáték esetében nem igazán illik életszerűséget számon kérni, hiszen a program célja elsősorban a szórakoztatás, aminek oltárán rengeteg mindent feláldoznak a készítők. Egy háborús játék esetében különösen nehéz dolguk van a fejlesztőknek, de ezúttal igyekeztek nem túlságosan elrugaszkodni a valóságtól. Akkoriban létező technológiákat, fegyvernemeket vonultatnak fel a Battlefield 1-ben, melyek ugyan közel sem olyan számban, de igenis megtalálhatók voltak a nyugati és afrikai frontokon. Sokkal kevesebb tank, ismétlőfegyver, repülőgép létezett akkoriban, mint ahogy a játék sejteti velünk, de tény, hogy a többi Battlefield-játék esetében is túlzás, amit látunk. Ne feledjük: ez csak egy játék!

is kapott a játékban, ezáltal hívva fel a figyelmünket arra, hogy egy egészen különleges, egyedi élményben lesz itt részünk. Egy nagy, a Rush-hoz hasonló, 40 vagy 64 fős játékmódot kell elképzelni, amelyben esetenként nem kettő, hanem három pontot kell egyidejűleg védeni. Itt már olyan szinten döngöl minket a földbe a hangulat, hogy arra alig találni szofisztikált szavakat. A közelünkben nyikorgó tankok, a fejünk felett elhúzó repülőgépek és az égboltot elfoglaló léghajó látványa úgy nyom minket a székünkbe, hogy ember legyen a talpán, aki kibírja anélkül, hogy legalább egy „aztak...a" elhagyja a száját. Ez egyébként igaz majdnem minden 64 fős játékmódra. Elképesztően grandiózus csatákat vívhatunk, melyeknél az élmény úgy ragad minket magával, hogy azt is elfelejtjük, hogy még senkit sem öltünk meg, de már tizenötször meghaltunk. Apropó grandiózus! Természetesen a pályák ezúttal is hatalmasra és változatosra sikeredtek, még véletlenszerű időjárási elemek is borzolják az idegeinket. A sivatagban homokviharok tűnnek fel, Európában pedig eső és köd nehezítheti a látásunkat, ami még változatosabbá teszi az amúgy is csodaszép látványt. Emellett a vesztésre álló csapatot megtámogatja a játék úgynevezett behemótokkal is, ami annyit tesz, hogy erősítésként a rendelkezésükre bocsát egy páncélozott vonatot, rombolót vagy léghajót, amivel a cudarabbul állók megfordíthatják a meccs kimenetelét. Ez is eszméletlenül látványos eleme a multinak, szerencsések azok, akik elsőként pattanhatnak ezeknek a hadigépeknek a pilótafülkéjébe.

ÉS EZZEL MÉG NINCS VÉGE!

A többszereplős módban rengeteg változást találunk a színfalak mögött is, melyek kapcsán gyakorlatilag kijelenthetjük, hogy a Hardline és a Battlefront elemeit kombinálták úgy, hogy azok egyszerre legyenek átláthatók és izgalmasak. A kasztrendszer ezúttal is átalakult, de aki egy percet is battlefieldezett már életében, nem fog számára gondot okozni, hogy kitalálja, melyik karakterosztály áll legközelebb az ő


Ahmed most tudta meg, hogy a Szahara lottó főnyereménye tízezer teve, plusz végtelen ellátmány fekete kávéból.

A BATTLEFIELD-SOROZAT LEGNAGYOBB ÚJDONSÁGAI

BATTLEFIELD 2

Az első modern hadviselést magára öltő Battlefield-játékban megjelent a parancsnoki mód, a játékosok szakaszokba tömörödhettek, bemutatkoztak a feloldható fegyverek, a medálok és különféle kitüntetések.

BF: BAD COMPANY

A BC volt az első Battlefield-játék, ami csak konzolra jelent meg. Több szempontból is formabontó volt, ugyanis itt kaptunk először egyszemélyes kampányt, valamint itt mutatkozott be a rombolható környezet a Frostbite motornak köszönhetően.

BATTLEFIELD HEROES

Egy egészen érdekes része a szériának, amiben harmadik nézetből játszhattunk online csatákban. Különlegessége az volt, hogy free-to-play modellt használt, amit mikrotranzakciós rendszerrel támogattak meg. 2015 áprilisában zárták be a szervereket.

BATTLEFIELD 3

A 2011-ben megjelent BF3 emelte a mennyekbe a DICE stúdióját, a Frostbite motor 2.0-s verziójával megtámogatott játék egészen elképesztően nézett ki. A rombolható környezet sokat javult, a karakterek mozgása pedig rengeteget finomodott.

BATTLEFIELD 4

A három évvel ezelőtt megjelent Battlefield 4 legnagyobb újdonsága az úgynevezett Levolution volt, aminek köszönhetően átrendeződhettek a pályák. Ezen kívül sok újdonságot nem hozott a játék, inkább igyekezett tökéletesre csiszolni a már meglévő elemeket.

Hogy is tanították a bombaszakértő órán? Először forrasztok, aztán vágok, vagy fordítva? Fene sem emlékszik, max elbukok egy tokent!

játékstílusához, és melyikkel érdemes egy-egy szituációban tevékenykedni. Az Assault könnyű automata fegyverekkel és tankelhárító felszereléssel ügyködik, a Medic félautomata puskákkal a kezében harcol, de gyógyítással próbálja életben tartani a csapatát, a Support a nehéztüzérséget hozza magával, a Recon meg... nos, biztos kitaláljátok (de ha nem, legyen elég, hogy távcsöves puskával ügyködik).

Nagy változás viszont, hogy külön szerepkört kaptak a járművekbe születők, akik egyrészt azonnal választhatnak, hogy milyen masinát szeretnének hadrendbe állítani a meglévők közül (repülőgépekből és tankokból is három altípus található), valamint saját, nem túl hatékony felszereléssel rendelkeznek, a szerepkörök, megoldva ezzel a multis játékok kő-papír-olló problémáját. Emellé megjelent a harctéren a lovasság is, amely gyakorlatilag egy új járműosztályt jelent. Lovak hátára ugyanúgy megszülethetünk, mint bármelyik gép belsejébe, ha pedig nagyon jók vagyunk (vagy az ellenfél figyelmetlen), nyeregbe pattanva

A DICE KIKÖSZÖRÜLTE A SOROZAT HÍRNEVÉN EJTETT CSORBÁT, A BATTLEFIELD 1 KÖTELEZŐ VÉTEL A MULTIS LÖVÖLDÉK RAJONGÓINAK.

melyet járműveik elhagyása után kénytelenek lesznek használni. Ennek köszönhetően sokkal kevesebb lett az idegesítő „taxizás" a multiban, vagyis az, ha valaki csak azért születik meg egy repülőgépbe, hogy eljusson vele egyik pontból a másikba. A kasztrendszer tehát remekül bevált és nagyon jól működik, ügyesen kiegyensúlyozzák egymást könnyen kardélre hányhatunk pár figyelmetlen katonát. Bár a valóságtól itt rugaszkodik el legmesszebb a program, fegyverek terén sincs okunk a panaszra, hiszen azok is kiegyensúlyozottak, és játékmenet szempontjából nagyon jók lettek. Az ismétlőfegyverek pontatlanok és csak közelharcban használhatók, a pontlövők pedig ezzel szemben akár több száz méterre

KOMISSZÁR CHRIS (ISMÉT) MEGMONDJA

Chris gyakran érzi úgy, hogy ki kell adnia magából a gőzt, miközben játszik. Aranyköpéseiből ezúttal is összeválogattuk a legjobbakat, melyeket most kisebb csokorban nyújtunk át nektek.

Ez is taxinak nézi a repülőgépet. Persze, ugorj csak ki, majd én lezuhanok!

Úgy látom, a zászlókat még mindig nem szokás foglalni.

Élessz fel nyugodtan! Ne zavarjon, hogy közben 32-en lőnek ránk!

Adj lőszert! Adj már lőszert! Könyörögjek?! ADJ MÁR LŐSZERT TE F...!

Be kéne már spottolni azt a tankot, ugye? Nem baj, fuss alá te is! Meg te is! Ó, istenem...

Fogadjunk, hogy ez is fennakad majd a tankkal az első kerítésen! Na, mit mondtam...

Tök jó, hogy rám döntötted azt az épületet, amiben elbújtam. Jó csapattárs vagy.

Ez most megölt egy lapáttal? Ha ilyen jó kertész vagy, el is áshatnál valahol.

is elvihetik a halált, cserébe lassúak. Kasztunk szintjétől függően háborús kötvényekből (ezeket szintlépéskor kapunk) feloldhatunk új flintákat is, melyek ugyan nagy különbséget nem jelentenek, de legalább változatosságot biztosítanak számunkra. Ugyanezt megtehetjük a járművek esetében is, tehát azoknál is kötvényeinkből bonthatunk ki különlegesebb variánsokat, mint például amilyen a lángszórós tank vagy a bombázógyilkos repülőgép.

JÓ-JÓ, DE...

A gond ezúttal is ott keresendő, ahol a Hardline és a Battlefront esetében is, és ami miatt már nyavalyogtunk nem keveset. Ez pedig nevezetesen fejlődési és unlock rendszer, ami biztosítja a keményvonalas játékosokat arról, hogy ne csak 10-20 órán keresztül legyen szórakoztató a játék, hanem azután is. A Battlefield 1 ezen a téren pedig nem szerepel túl jól, ugyanis hiába a mindent elsöprő, szuperlátványos csaták és az elképesztő hangulat, ha egész egyszerűen 30-40 óra után elfogy a szufla a multiból.

Jópofa dolog persze, hogy a játék kapott egy Call of Dutykból ismerős ládanyitogatós elemet, aminek keretében a játékosok minden meccs végén kaphatnak egy dobozt, ami tartalmazhat egy skint vagy egy ritka, legendás fegyvernek a darabját. Hogy ki kap ládát a meccs végén, az teljesen véletlenszerű, de a ládák számozásából sejthető, hogy lesz itt még mit felfeszíteni.

Ugyanakkor cirka 40 óránál már nagyjából megszerzünk minden elérhető fegyver- és járműváriánst, kibontunk legalább 15 extra skint tartalmazó ládikát és megkaparintjuk a hőn áhított ritka mordályokat is. Lassan kellemetlenül érzem magam, hogy az utóbbi három DICE-játék esetében is felhoztam ezt, de elég megnézni a Battlefield 3-at vagy 4-et, ahol több száz órányi multizás után is bőven akadtak még kibontható skinek és kiegészítések a játékban. Ezzel szemben itt alig-alig találunk olyan kütyüt, amit érdemes feloldani, ráadásul a megszerezhető fegyverekkel sem sokat nyerünk, ugyanis amelyik mordály lassabb, az általában nagyobbat sebez, amelyik pedig gyorsabb, az csak csipkedi az ellenfelet – szignifikáns különbség nincs közöttük.

AZ ÉV JÁTÉKA?

Azért remélem, nem vettem el a kedveteket a Battlefield 1-től, mert mindent egybevetve egy fantasztikus játék lett. Igen, az unlock rendszer nem túl mély, de minden más téren ötöst érdemel a program. Bár a kampány rövid és néhol túlságosan hatásvadász, azért elmondhatjuk róla, hogy szórakoztató, amit legalább egyszer érdemes kijátszania minden gamernek. A multi pedig? Nos, a béta után már sejthető volt, hogy mit kapunk, ennek ellenére a végeredmény így is letaglózott minket. Úgy tűnik, hogy a DICE ebben a részben kamatoztatta tudását, ebbe sűrítette bele mindazt a tapasztalatot, amit az előző játékai során megszerzett. Az eredmény pedig egy kiegyensúlyozott, látványos és hangulatos többszereplős mód lett, amit látva valószínűleg mindenki elkezdi majd számolgatni a dugipénzét, hogy vajon kijön-e abból egy gépfejlesztés.

Bár nálam még mindig a Battlefield 3 jelenti a csúcsot a sorozat történetében, a Battlefield 1-nek sikerült mellé felkapaszkodnia, amivel olyan címeket taszított le a képzeletbeli trónomról, mint a Bad Company 2 és a Battlefield 2142. Egyszóval igazi remekmű lett.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD FX-6350 / Intel Core i5 6600K, 8 GB RAM, GF GTX 660 / R HD7850 2 GB VGA, 50 GB HDD.

Annyi jót és szépet lehet mondani a Battlefield 1-ről, hogy képtelenség azt egyetlen mondatba besűríteni. Nem tökéletes, de a sorozat majdhogynem legkiemelkedőbb darabja lett.

GRAFIKA: **98%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Egy hihetetlenül látványos, jól kiegyensúlyozott, technológiai csoda lett, ami mellett nem szabad idén elmenni.

KONTRA

Bugyuta és hatásvadász kampány, nem túl mély fejlődési rendszer a multiban.

87%

SVÁJCI AGRÁRREFORM

Farming Simulator 17

[ÍRTA **JOHNBART**]

A tavalyi mobilos oltóág után idén az asztali PC-ket és konzolokat érte el a zürichi vetésforgó. A GIANTS pedig láthatóan nem ült a babérjain az elmúlt két évben, a Farming Simulator 17 ugyanis kezelését és játékmenetét tekintve is a csapat eddigi legérettebb játéka lett.

Ennek pedig én örülök a legjobban, a Farming Simulator (innentől FS) korábbi részeivel ugyanis nem nagyon voltam kibékülve, ami a játék fapados kezelőfelületének és segédleteinek számlájára volt írható, épp ezért tölt el örömmel, hogy a GIANTS ezúttal mindkét vonalat ráncba szedte. A fentiek mellett azonban a játékmenetet sem érheti panasz, a FS17 ugyanis épp elég újítást kapott ahhoz, hogy a sorozat legkiforrottabb epizódja legyen.

MEZEI RUTINMUNKA

Ehhez pedig nem is kellett feltalálni a spanyolviaszt, az alapok ugyanis nem változtak: ezúttal is egy mezőgazdasági sandboxot kapunk, amelyben feladatunk egy virágzó farmgazdaság kiépítése. Bár karrierünk elején kezdőgépeinkkel csak a földművelésbe kóstolhatunk bele, farmunk felfuttatásánál szabad kezet kapunk. Akinek így bejön a szántóföldi rali, maradhat a növénytermesztésnél, aki viszont ingerszegénynek tartja a traktorok-kombájnok egyenes vonalú egyenletes mozgását, belekóstolhat az állattartásba és a vidéki favágók izgalmas (?) hétköznapjaiba is.

A játékmenet persze akkor teljesedik ki, ha mindegyik irányzatban megvetjük gumicsizmánkat, több lábon állni viszont a stabil bevételek biztosítása végett is indokolt – pénz ugyanis főleg az aratásokból és fakivágásból szerzett termény, valamint az állattartásból eredő javak (tej, gyapjú, extra szaporulat) eladásával áll a házhoz. Ezek viszont csak hosszas meló után válnak dellává (még ha a sorozattól megszokott módon ezúttal is pár nap alatt beérik minden gabonafajta, jól gondozott állataink pedig Duracell nyuszi módjára sokasodnak), szemben kiadásainkkal, amik minden in-game nap végén könyörtelenül levonódnak számlánkról.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
GIANTS Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

INFO

A Farming Simulator idei része október 25-én jelent meg. Steamen 35 euróba (cirka 11 ezer forintba), míg a magyar nyelvű dobozos (de Steamen nem aktiválható) változat hétezer forintba kerül.

Az UT magyar szinkronját idézve: „Tátsd a szádat, megy a töltet!"

JAVULÓ TERMÉS

A fentiek persze a sorozat őstermelőinek nem mondanak újat, a FS17 érdemei viszont nem is az alapokban, hanem a megszokott játékmenet bővítésében és finomításában rejlenek.

Az előbbit illetően az agrárreform korrektül sikerült. Pályából ismét kettőt kapunk: az amerikai Sziklás-hegység vidéke inspirálta Goldcrest Valleyt, és az előző etap Gold-változatából befutó posztszovjet Sosnovka sztyeppéjét. Földművelési és állattenyésztési lehetőségeink is kibővültek: az immár 75 gyártó közel 250 munkagépével a megszokott termények mellett napraforgót, szójababot, és nyárfát is termelhetünk, a ganéillatát nem megvető gazdák pedig a tyúkok, birkák és marhák mellett immár disznót is tarthatnak. A vasak terén fő újdonságként pedig a pótkocsikhoz

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SOK KICSI SOKRA MEGY

A játék elején (főleg Nehéz szinten) érdemes gyakran lelátogatni a térképen ikonnal jelzett tyúkólunkat, szárnyasaink ugyanis naponta tojnak tojást úgy, hogy semmiféle gondoskodást nem igényelnek. A háztartásoknál eladható portéka nem hoz sokat a konyhára, de elég bevételt ad ahhoz, hogy a kezdőgépek napi fenntartási költségének egy részét fedezzék, tessék hát szorgosan házalni a tojásokkal!

JÓSZOMSZÉDI VISZONY

A FS17-ben a megvásárolható földeken vállalhatunk napszámos melót a mellettük lévő ikon aktiválásával. Bár a bérmunkák időkorlátosak, a játék elég időt ad azok kényelmes teljesítésére, mellé pedig jól is fizetnek, érdemes hát a játék elején kisegíteni a szomszédokat, ha kell a lé egy új munkaeszközre, vagy szeretnéd mihamarabb visszafizetni a banki hitel törlesztőrészleteit.

NE VEDD, BÉRELD!

Nem muszáj persze mások földjén porolnia annak, aki a saját javait művelné, még akkor sem, ha nincs gépe az összes földművelési munkafolyamatra. Az in-game boltban a vásárlás mellett ugyanis végre bérelhetünk is munkaeszközöket: az alapdíj a vételár kb. 10%-a, amelyre utána üzemóradíj és napidíj is rakódik. Érdemes a játék elején élni a lehetőséggel, amikor még minden euró számít.

Furcsa látvány az orosz kombájn az amerikai prérin, de hát az orosz dashcam videók is tele vannak amerikai kamionokkal.

kapcsolható futószalagok és feldolgozók szolgálnak, amik remek közbenső lépcsőt jelentenek, amíg össze nem gyűlik a lé a drágább, de kényelmesebb játékot biztosító önjáró monstrumokra.

A fentiek persze, bár kellemes újítások, de elvárt bővítések is, épp ezért komolyabb fegyvertény a játékmenetet javító fejlesztések sora. Ezek legfontosabbika a ráncba szedett tutorial, ami végre igazán részletesre sikeredett: az oktatópályák jól bemutatják az elérhető ágazatok alapjait, míg a menüből elérhető segédletek minden további részletre kitérnek. Régóta várt fejlesztéseket kapott viszont a kezelőfelület is: térképünk végre ikonnal jelzi a pálya fontosabb telephelyeit (melyekhez útvonalpontot is rendelhetünk), amikhez egy gombnyomással oda is teleportálhatunk.

A karriermód játékmenete szintén finomodott. Az előd időszakos, aktuális gépparkunkat ignoráló küldetései mentek a levesbe, a FS17-ben a megvehető földeken vállalhatunk időkorlátos melót, melyhez a szükséges gépeket a megrendelő biztosítja (sikeres teljesítés esetén pedig javul a megbízóval a viszony, így földjét is olcsóbban vehetjük). Kellemes újítás az is, hogy a munkagépeket végre bérelhetjük is (ez főleg a játék elején hasznos segítség), valamint hogy vásárlás esetén testre is szabhatjuk ezeket (a tuning főleg a színt, az abroncsszélességet és a motorteljesítményt fedi le). Végezetül ott van számtalan apróság is: a játékmenet menüből szabályozható elemei (pl. a növények érési sebessége), a választható női karakter, vagy épp az állandó munkára serkentő jutalmak (állatainkat pl. olcsóbban vehetjük meg, ha magunk szállítjuk el őket a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz-es processzor, 2 GB RAM, GeForce GTS 450 / Radeon HD6770 VGA, 6 GB HDD.

Barátságosabb tálalás, számtalan újítás, és a megszokott gyermekbetegségek. Őstermelőknek ajánlott vétel az új FS, de a kezdőknek is most érdemes beszállni!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Számtalan tartalmi-játékmenetbeli újítás, feljavított kezelőfelület és oktatóanyagok, enyhén fejlesztett grafika.

KONTRA

Épkézláb fizika hiánya, olykor elég szűkszavú bolti leírások, még mindig korlátolt MI munkaerő.

80%

kereskedésből, gabonahozamunk pedig akár duplájára is nőhet, ha rendszeresen szántjuk és trágyázzuk a földet).

TÍPUSHIBA

A FS17 így az eddigi legbarátságosabb és legkezelhetőbb rész lett, fenntartások csak a programot hajtó technológiát érhetik, ami továbbra is képtelen megszabadulni pár gyermekbetegségétől. Ott van először is a grafika: bár a motor remekül optimalizált, és enyhén nőtt a poligonszám, valamint a textúraméret is, maguk a pályák továbbra is elég ingerszegények, pár kósza gyalogoson és autón kívül teljesen élettelenek – soha nem látni pl. melósokat a szomszéd földeken. Zavaróbb viszont, hogy az engine-nek továbbra sincs épkézláb fizikai rétege: traktoraink minden dombot megmásznak, a kivágott rönkök gumilabdaként pattognak, és talajdeformáció sincs – ezen a téren az egyébként sokkal gyengébb Farm Expert 2017 köröket ver a GIANTS játékára Audio terén szintén szolid a program: bár környezeti hangok vannak, a gépek zöme elég monoton effektekkel járatja a motort. Az online rádiók és az MP3/OGG fájlok támogatásának beépítése ellenben kellemes, bár a Euro Truck Sim 2 óta elvárt újítás is.

EGY IDEJE ÚGY TŰNT, HOGY A SOROZAT MEGREKEDT EGY ÁROKBAN, DE IDÉN VÉGRE JÓ IRÁNYBA FORDULT A KOMBÁJN.

Végezetül van pár apróbb zavaró elem a játékmenetben is. A felbérelhető segítők pl. még mindig elég korlátozottak: bár végre után tudják tölteni a benzint/permetezőt/vetőgépet, még mindig csak egyszerűbb feladatokat (szántást, aratást stb.) bízhatunk rájuk, és kizárólag a saját eszközeinkkel dolgoznak, tehát nem bérelhetünk fel melóst pl. trágyázásra, ha nincs gépünk a feladat elvégzésére. Másrészt ott van a kissé szűkszavú bolt is: bár azt már jelzi a program, hogy az egyes kiegészítők (markolók, villák stb.) mely géphez kapcsolhatók hozzá, így is sokszor élesben derült ki, hogy egy megvett vasat nem tudtam egy adott feladatra felhasználni (pl. egy adott nyesőgép nem tudott egy adott fafajtát feldolgozni).

EREDMÉNYES SZEZON

Az új rész tehát szintén nem tökéletes, a fenti sirámokat leszámítva viszont a GIANTS idei Farmer Expója így is jól sikerült: bár a sorozat továbbra is távol áll a realizmustól (a valósághű érés- és szaporulat-szimuláció úgy tűnik, hogy a konkurencia reszortja lesz), játékmenetében és kezelhetőségében a FS17 az eddigi legérettebb mezőgazdasági sandbox játék. A sorozat veteránjainak ajánlott az átállás, de a könnyed járműszimulátorokat kedvelő játékosok is bátran rápróbálhatnak az új részre – nem fognak csalódni!

KAKADÉMIA

A FS17 kicsit szigorúbban kezeli a szántás és a trágyázás folyamatát, mint elődei: a termés maximalizálása érdekében ugyanis három aratás után muszáj felszántani a földet, és a termény mindhárom érési ciklusában trágyáznunk kell azt. A szántás 10%-kal, míg a ciklusonkénti trágyázás 30-30%-kal növeli a hozamot, kellő szorgalom mellett így akár meg is duplázható az alap termésmennyiség!

INGATLANBEFEKTETÉSEK

A boltban nemcsak munkagépeket, hanem épületeket is vásárolhatunk, amelyek vagy stabil óránkénti bevételt produkálnak, vagy jelentősen megkönnyítik munkánkat. A méhkaptár, az üvegház, a napkollektor, vagy épp a szélerőmű így hosszú távon visszahozza árát (már ha sikerül leszurkolni a vételárukat), míg a házi biomassza erőmű és fűrészgép segítségével helyben pénzzé tehetők a kivágott faanyagok.

MERÍTS A PATAKBÓL!

Sosnovka hangulatos posztszovjet vidék, de nem bővelkedik kutakban és víztornyokban, ami megnehezítheti az állattartó gazdáknak a tartálykocsik kényelmes újratöltését. Aggódni viszont nem kell, csak kicsit off-roadozni: a víztartályok a folyók és tavak partján is feltölthetőek, ehhez csak tolassunk tartálykocsinkkal a víztükör mellé addig, amíg a menüben meg nem jelenik az utántöltés lehetősége.

ARANYLÁZ

Az előd Björnholmához hasonlóan az idei etap pályáin is elrejtett 100 összegyűjthető aranytallért a csapat. A munkaterületektől távol eső, olykor elég nehezen megközelíthető helyekről begyűjthető tallérokat farmunk kútjába kell bedobnunk: ha mindegyik a helyére került, a játék jutalomként rogyásig felpakolja silóinkat az összes betakarítható terménytípusból. Érdemes hát nyitott szemmel járni!

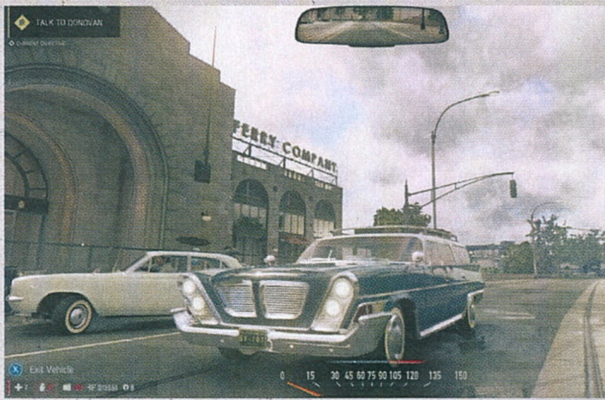
EGY VISSZAUTASÍTOTT AJÁNLAT

MAFIA III

[ÍRTA **CHOCHO**]

„Amikor úgy döntöttem, hogy bosszút állok a családomért, még nem tudtam, mennyi vért kell kiontanom hozzá. Utólag elmondhatom, hogy rengeteget. Túl sokat. Literszám! És hogy megérte-e ez a sok erőszak? Nem. Sajnos nem érte meg. A szeretteimet nem hozta vissza, én pedig több tucat órát töltöttem el azzal, hogy egyforma gengsztereket lőttem halomra, miközben ugyanazt csináltam minden áldott percben: elmentem ide, lelőttem azt, visszamentem oda, aztán kezdtem elölről az egész folyamatot. A zene tetszett, de... nem, összességében nem érte meg."

Egy vallomással tartozom: idén ősszel egy játékot sem vártam annyira, mint a Mafia III-at. Nem ragadtak magával a Battlefield 1 heroikus első pillanatai, nem gyűrtek maguk alá a Gears of War 4 fogaskerekei, és még a civilizációk újabb összecsapásába sem kóstoltam bele. Nem. Engem csak és kizárólag egy dolog foglalkoztatott: az, hogy a 2K-nek sikerül-e a kissé vegyes szájízt hagyó Mafia II után visszaállítania a sorozat hírnevét a legendás első rész szintjére. A Mafia III az előzetes információk alapján olyan jelentkezőnek tűnt, ami alkalmas e nemes feladatra. A fejlesztők egy, a játékvilágban kissé mostohán kezelt időszakot és helyszínt, a '60-as évek második felének déli államait vették alapul, és megígérték, hogy a New Orleans képzeletbeli másába helyezett sztori több dimenzióval rendelkezik majd. Szó lesz benne a kor intézményesített rasszizmusáról, bemutatásra kerül a klasszikus szervezett bűnözés szerkezeti felépítése, kritizálja a vietnami háborút és a korabeli amerikai politikát – nos, ebből végül nem sok vált valóra, de legalább kaptunk egy unalmas GTA-klónt, amit akár az idei év Assassin's Creedjeként is aposztrofálhatok.



A Mafia első része korszakalkotó remekmű, amit máig merünk ajánlani. Kár, hogy sem a második, sem a harmadik rész nem lett ilyen.

MOCSÁRBA SÜPPEDVE

Isten hozott New Bordeaux-ban, az amerikai dél paradicsomában! Csodaszép lápvidék, olasz maffia, virágzó gyűlölet és rengeteg pénz – ebbe a közegbe érkezik haza Lincoln Clay vietnámi veterán. A mindössze huszonhárom éves fiatal, félvér srác nem szándékozik sokáig maradni. Nevelőapja, Sammy a helyi fekete negyed kisfőnöke, aki az olaszok kifutófiújaként szállítja a lét a város mindenható ura, Sal Marcano zsebébe. Lincoln érti a csíziót, mégsem akar többé kisstílű bűnözőként vegetálni. Határozott tervei vannak, a háborúban már látott épp elég vért, ideje nyugovóra térni, és magányos, de teljes életet élni. Igen ám, csakhogy a dolgok nem úgy alakulnak, ahogy az ifjú Clay elképzelte. Az olaszok hátba támadják a családját, mindenkit megölnek, kis híján őt is, amikor pedig magához tér a helyi pap otthonában, bosszút esküszik. Ekkor derül csak ki, hogy a fiatal, kigyúrt, de egyébként megtört Lincoln álarca mögött egy volt kommandós rejtőzik, aki a CIA-nak hajtott végre titkos küldetéseket a vietnami frontvonalak mögött. A maffia nem tudja, mi vár rá, miközben Clay egyenként intézi el a szervezetet irányító, egyre nagyobb halakat.

Meg kell hagyni, érdekes elgondolás a fejlesztők részéről, hogy az első két Mafia után a harmadik rész ne a szervezett bűnözésben betöltött karrierről, hanem annak felszámolásáról szóljon. Látszik, hogy szerettek volna valami újat, szokatlant készíteni, ez pedig dicséretes, főleg egy olyan széria esetében, amely egyszer már bedobta az óvatosság-kártyát (igen, a kissé kiábrándító Mafia II-re gondolok). Ráadásul a történet elmesélésének módja is új:

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Hangar 13

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

INFO

A Mafia III október 7-én jelent meg PC-re és konzolokra. A dobozos PC-s változat ára 14 990 forint, Steamen 15 ezer forintot kell leszurkolni érte.

MOST AKKOR 30 VAGY 60?

A Mafia III megjelenésekor a PC-s változat hamar fókuszba került, de sajnos nem az igényessége miatt: a programot valamiért 30 fps-es sebességre korlátozták a fejlesztők. Pár nappal a premier után ugyan kiadtak egy foltot, ami 60-ra emelte ezt a korlátot, azóta pedig még több patch érkezett, hogy száműzzék az egyébként rengeteg hibát, nem egy ezek közül ugyanis már-már játszhatatlanná tette a Maifia III-at. Amikor ezeket a sorokat írom, a PC-s változat végre működőképes, de még mindig nagyon gépigényes: a cikk értékelésénél látható gépigény valójában csak arra elég, hogy a játék eldöcögjön.

„Szóval az olasz maffia kiirtotta a családomat? Oké, nincs más hátra, mint a bosszú, de ha már arra járok, a gengszterek pénzét is felmarkolom."

Az akció teljesen rendben van, a lövöldözés és a fegyverválaszték stimmel, a hatvanas évek hangulata pedig megragadja a játékost.

dokumentarista stílusban hallgathatjuk meg Lincoln háborújának túlélőit – többek között a már említett atyát –, amint felidézik a hatvanas évek végének legerőszakosabb leszámolását. Közben pedig a CIA is belekeveredik a buliba: egy kongresszusi meghallgatáson a hírszerzők egyik ügynöke, Donovan épp azt ecseteli nagy büszkén a fejeseknek, hogy hogyan segített Lincolnnak kiszórni a New Bordeaux-i szemetet.

Az igazat megvallva üdítő látni a múlt és jelen találkozását, és végig megvan az a kellemetlen érzés az emberben, hogy itt bizony nem lesz happy end. Vagy ha lesz is, hát nem abban a tipikus hollywoodi értelemben, hanem keserédesen, miképp Lincoln egész bosszúhadjárata vitatható és túlmoralizálható. Napokig lehetne vitatkozni arról, hogy a szemet szemért, fogat fogért elv helyes-e vagy sem, a játék pedig, bár nem rágja a szánkba, elég egyértelmű értékítéletet hoz, beilleszkedve így a Mafia-sorozat tanulságos meséinek sorába. Csupán egy bökkenő van: a játékmenet teljesen felborítja a narratívát, amely így elveszíti a benne rejlő potenciált.

KLÓNOK HÁBORÚJA

A fejlesztő Hangar 13 minden bizonnyal úgy gondolta, hogy az első két Mafia lineáris játékmenete felett eljárt az idő. Ugyebár azokban a játékokban a nyílt világ csupán eszköz volt és nem cél, a küldetések szoros egymásutánban követték egymást, a játékos pedig egy teljesen lineáris, döntések és lehetőségek nélküli sztorit lövöldözött végig. Aztán jött a 2013-as GTA V, vele a több főszereplővel és befejezéssel előadott félkomoly sztori, na meg a Hangar 13 vérszeme, hogy oké, akkor mi is valami ilyesmit fogunk csinálni, csak úgy, hogy közben nem értünk hozzá. Mert az eredményről sajnos süt a dilettantizmus – mielőtt azonban földbe döngölném szegény Mafia III-at, röviden elmondom, mi várható a játéktól.

A meglehetősen hatásos és erőteljes bevezető után nem sokkal megkapjuk az egész várost, valamint az azt övező mocsaras vidéket, rajta pár küldetéssel, amiket GTA-szerűen vehetünk fel és teljesíthetünk. Ezek eleinte nem fedik egymást, azonban már a játék első harmadában rájövünk, hogy ez nem sokáig marad így. Lincoln ugyanis úgy dönt, hogy az olaszokat legjobban azzal szívathatja meg, ha elveszi tőlük a várost – ehhez saját bűnszervezetet kell kiépítenie, méghozzá azokból az alfőnökökből, akik valamiért még nála is jobban utálják az öreg Marcanót. Így kerül a képbe a haiti kisebbséget vezető vudu boszorkány, Cassandra, a helyi íreknek parancsoló, és egyébként minden velük

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

POLOSKÁK TÁMADÁSA

Donovan már a játék egyik korai küldetésében megmutatja, hogyan lehetsz igazi hazafi: kémkedned kell New Bordeaux telefonvonalain, ehhez pedig kis poloskákat szerelhetsz fel az elosztódobozokon. Ezeket fordított U betű jelzi a térképen, és érdemes felkeresni mindet, mert ha egy negyedben az összes elosztót meghackeled, láthatóvá válnak a térképen a gyűjthető cuccok. Persze ehhez a poloskákat is keresgélni kell.

NE VÁSÁROLJ!

A Mafia III-ban a pénz szinte semmire sem jó, legfeljebb lőszert és fegyvereket vehetsz belőle – na, ezekre pont semmi szükséged nem lesz, sokkal okosabb összeszedni a lelőtt gengszterek tartalékait. Így a pénz a játék első felében hamarabb felgyűlik, mint egyébként, és gyorsabban megveheted belőle az első pár fontosabb és hasznosabb perkört. Ironikus, de a játék végére dúskálsz majd az eleinte kevés zöldhasúban.

VONULJ FEDEZÉKBE!

Akció közben mindig használd a fedezékeket, mert ezek mögött bujkálva akár életerőcsomag (vagy ahogy a játékban hívják, adrenalin) nélkül is kihúzhatsz egy-egy masszívabb tűzharcot. Sajnos Lincolnnál nem lehet túl sok gyógyszer, eleinte mindössze három, és ha nem lopakodsz, azért kapsz majd ólmot a fenekedbe épp eleget – ellenben ha fedezékbe bújsz, a kutya sem talál el, regenerálódsz, és folytatódhat a móka.

PERKÖK KÖZT

A Mafia III alfőnökei nem csak monoton mellékküldetésekkel és állandó hisztivel várják a játékost („Most ménem azzenyém az a kerüleeeet??? Nemigassáááág!!"), hanem feloldható extrákkal is, na meg pénzzel, amit nem költhetünk el semmire. Előbbiek persze megérnek egy misét, alant pedig láthatjátok, mi mindent kaphatunk tőlük, némi szívességért és fennhatóságuk alá eső területért cserébe.

CASSANDRA		VITO		BURKE	
$0	Megjelenik a fegyverkereskedő, bármikor odahívhatod magadhoz	$0	Hívhatsz egy kocsit, hogy biztonságba helyezze a pénzed	$0	Bármely begyűjtött autót hívhatod
$30,000	Sikító vudubaba – figyelemelterelő	$30,000	Erősítést hívhatsz a helyszínre, megjelenik pár fegyveres haver	$30,000	A rendőrük 30 másodpercig nem foglalkoznak veled
$60,000	Pontosabbak a fegyverek	$60,000	Növekszik az életerőd	$60,000	Látszódnak a zsaruk a radaron
$100,000	5 percre minden környékbeli telefont működésképtelenné tehetsz	$100,000	Több HP-t tölt vissza a gyógyszer	$100,000	A fegyverkereskedő robbanószereket is forgalmazni kezd
$140,000	Több lőszer fér a fegyverekbe, elég hasznos extra	$140,000	Megmutatja az ellenség területeit, begyűjti a védelmi pénzt	$140,000	A rendőrök 2 teljes percig ignorálnak
$180,000	Újabb vudubaba, ezúttal füstgránát	$180,000	Gyorsabban regenerálódsz	$180,000	Észrevétlenül lophatsz autót
$220,000	A fegyverek kevésbé rángatnak	$220,000	Még durvább erősítést hívhatsz	$220,000	Az egész rendőrség figyelmen kívül hagyja a bűneid, 2 egész percig
$270,000	10 percre minden környékbeli telefont működésképtelenné tehetsz	$270,000	Növekszik az életerőd	$280,000	Több robbanószert cipelhetsz
$320,000	Az utolsó vudubaba, ez már robban is	$320,000	A gyógyszerek immár az egész életerődet visszaállítják	$320,000	Az egész rendőrség figyelmen kívül hagyja a bűneid, 5 egész percig
$370,000	Gyorsabban tölthetsz újra	$370,000	Négyfős elit hadsereget hívhatsz	$370,000	Már az utcáról is lophatsz autót úgy, hogy senkit sem zavarsz vele
$420,000	Minden vonal lehal, jön az erősítés	$420,000	Növekszik az életerőd		

kapcsolatos sztereotípiának megfelelő Burke, na meg a második epizód egykori antihőse, a mára megkeseredett, számkivetett gengszterré vált Vito Scaletta. Jól jegyezzétek meg ezt a három nevet, mert a játék első harmadától fogva minden körülöttük forog majd, ők fogják irányítani a város megadott negyedeit. A trió tagjai nem kedvelik egymást különösebben, sőt Lincoln sem bízik bennük, de a közös ellenség miatt képesek együttműködni.

helyen mindkét hadnagyot elintéztük, miénk a negyed, amit aztán Clay, azaz a játékos oszt szét a saját alfőnökei között. Hogy miként teszünk pontot az i-re, ránk bízza a program: akár lopakodhatunk is, elkerülve a gyilkolást, de a legjobb taktika talán mégis a harc, már csak azért is, mert a játék ezen eleme roppant jól sikerült. A fedezékrendszer gyors és kényelmes, a fegyverek változatosak, a lövöldözés pedig szimplán csak jól esik, kielégítő, ahogy

A sztori megállna a saját lábán, és a hangulattal sincsen semmi baj, de a játékmenet egyszerűen elvérzik; ennél 2016 végén sokkal többet várunk a játékoktól.

A közös cél persze szentesíti az eszközt: meg kell szerezni New Bordeaux tíz kerületének irányítását. Minden negyedet két, az olasz gengsztereknek dolgozó alfőnök irányít, az ő kivégzésükkel lehet átvenni a helyi üzletek feletti kontrollt. A helyi kiskirályok persze bujkálnak, elő kell csalogatnunk őket, ezt pedig azzal tehetjük meg, ha egyre nagyobb vagyoni kárt okozunk nekik – nem vicc, a játék méri, hogy mennyi pénze ment kárba a gengsztereknek, és ha az adott összeg megüti a mércét, mehetünk ledarálni a helyi főnököt. Ha egy

a golyók átszakítják a rossz... vagy inkább nálunk is rosszabb fiúk bőrkabátjait. Halkan megjegyzem, hogy picit több autós akciót elviseltem volna, mert a kocsik irányítása és viselkedése kifejezetten jó, mindig érezni, hogy a hatvanas években bizony nem lacafacáztak, ha benzinfalókról volt szó.

VÉRTESTVÉREK

Az elmélet úgy szól, hogy a hadnagyok mellékküldetésekért és a megkapott területekért pénzt és perköket szolgáltatnak Lincolnnak.

LOPAKODJ, HA TUDSZ!

A lövöldözés csak a legegyszerűbb megoldás – sokkal élvezetesebb csendben, észrevétlenül behatolni a helyi kiskirályok létesítményeibe. A lopakodás kifejezetten jól működik a Mafia III-ban, az MI pedig nem annyira okos, hogy akár két méterről kiszúrja, ahogy egy gorilla méretű pasas gubbaszt valamelyik hordó mögött. A menüben egyébként átállíthatod az alapjáraton halálos takedownokat, így ölni sem kell.

AHOGY A CSÖVÖN KIFÉR!

Ha már behatolás: a gengszterek között akadnak besúgók, akik az akció közepette elmenekülnek, és a közeli telefonon értesítik a haverokat, akik masszív erősítés formájában próbálják megnehezíteni Lincoln életét. Ezeket az ellenfeleket a játék külön jelöli, érdemes velük csendben, lopakodva végezni, mert ha már nincsenek útban, nyugodtan durrogtathatjuk a fegyvereket és a bombákat – már ha feloldottuk ezeket.

NA, KI A FŐNÖK?

Az alfőnökök közti területelosztás befolyásolja a játék befejezését, na meg a már emlegetett perköket is. Na, de mi van akkor, ha a legjobb lezárásra hajtunk? Nos, érdemes logikusan kiosztani a negyedeket, pl. a lápvidéket Cassandrának adni, a belvárost Vitónak, a kikötőt és a francia negyedet pedig Burke-nek – ha mindenki elégedett, akkor talán a nagy leszámolás sem lesz annyira savanyú a játék végén.

DE KOMOLYAN, KI?!

A negyedek elfoglalásának fontos része a helyi érdekképviseletek megnyirbálása – ezeket általában kis halak vezetik, akiket vagy megölünk, vagy a saját hadseregünkbe állítunk. Utóbbi jobb megoldás, hiszen ha mi vagyunk a főnökök, a hely nekünk termeli a pénzt, a szimpla gyilkosság viszont kiradírozza azt a térképről, és csökken a negyed végső bevétele. Ja, hogy a pénz ennek ellenére sem jó semmire? Bocsesz.

Mindig mondom, hogy ne igyon, aki nem bírja a piát! Aki pedig a lőtt sebet nem bírja, az ne álljon gengszternek és ne lövöldözzön!

Előbbi egyértelmű – lesz pénz és hatalom –, utóbbi azonban a játékmenetet is megváltoztathatja. A perkök amolyan bevethető extrák, ezeket a fegyverválasztó körmenüből hívhatjuk elő, listájukat pedig a fenti táblázatban találjátok – na, most, hogy kibogarásztátok őket, felteszem a kérdést: klasszak, igaz? Azok hát! Csak épp feleslegesek. Cassandra és Vito ajánlatai még csak-csak elmennek szódával, elvégre a speciális fegyverek, a több lőszer és a hosszabb életerőcsík minden akciójátékban jól jönnek. Burke rendőrös perkje azonban parasztvakítás, a Mafia III-ban ugyanis pofonegyszerű lerázni a zsernyákokat, nekem sosem akadt velük megoldhatatlan problémám. Az autólopás szintén zenész – oké, ha a nyílt utcán törünk fel egy kocsit, esélyes, hogy egy járókelő hívja a rendőrséget, de mire a fánkzabálók előmerészkednek, már úgyis hűlt helyünket találják.

Összességében elmondható, hogy a hadnagyok ötlete jópofa, de sajnos hamar értelmét veszti, mert a jutalmaknak nincs igazi értéke. A perkök nélkül is köszönjük, de megvagyunk, a pénzt pedig nincs mire elkölteni, legfeljebb új fegyvereket vásárolhatunk belőle, de ezek meg úgyis ott hevernek minden hulla mellett. Egyedül akkor érdekes az alfőnökök rendszere, amikor a fennhatóságuk alá kerülő negyedekről döntünk. Minden döntésünk következménnyel bír, ez pedig a befejezést is befolyásolja – és igen, a Mafia III-ban többféle lezárás érhető el, de persze ezek egyike sem esik messze a már említett tanulság fájától.

CSUPASZ PISZTOLY

Leírva talán úgy tűnhet, hogy a játékszabályok érdekesek, ez pedig így is van, mondjuk, az első 3-4 negyed meghódításáig. Aztán beköszönt a vállalhatatlan monotonitás, a játékos úgy érzi, ugyanazt csinálja újra és újra és újra, ráadásul a küldetések felépítésében sem jelentkezik a GTA-tól megszokott változatosság. És bár a korábbi Mafiák távol tartották magukat a Rockstar fenegyerekétől, a teljesen szabad játékmenet most szó szerint a farkasok elé vetette a sorozat harmadik részét, a 2013-as GTA V-höz viszonyítva pedig tényleg botrányos, hogy milyen kevés elemből építkeznek a küldetések. Okozz kárt, öld meg a bosst, oszd ki a területet, és ezt ismételd el tízszer, miközben Donovannel is egyeztetsz, hogy azért a fő történetszál is előrébb haladjon. Ráadásul a játék felénél a sztori is leül, megfogyatkoznak a visszaemlékezéses jelenetek, az egyébként szuperül megrendezett átvezetők pedig gyakran lusta megoldásokra cserélődnek. Most komolyan, 2016-ban valóban az jelenti a küldetés felvételét, hogy két karakter meredten áll egymással szemben, miközben meghallgatunk egy félperces beszélgetést, majd kapunk két halálfejet a térképen, hogy tessék, őket kell elintézni? Ne már. És ez még csak egy a kihagyott ziccerek sorából.

PLAYBOY TÉRKÉP

A Mafia III-ban is megtalálhatók a második rész érdekes extrájaként behozott Playboy magazinok. Ezek a gyűjthető extrák immár nemcsak a kor szexszimbólumairól rejtenek explicit képeket, de komplett cikkeket, fotósorozatokat tartalmaznak, így már csak a hatvanas évek korrajza miatt is érdemes összeszedni őket. Helyüket a térképen kis nyuszikkal jelöltük, jó vadászatot!

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI NEM MAFIA, AZ TÉNY, DE NEM IS EGY ROSSZ JÁTÉK

Nos, ennél a cikknél én képviselem az optimista oldalt. Szerintem sem illeszthető a harmadik epizód a sorozatba, ám ez már az első bemutatók óta sejthető, és ha a rossz címválasztáson túllépünk, egy kellemes, néhol drámai élménnyel gazdagodhatunk. Persze, sok a bug, viszont a nyitott világ hangulatos, élveztem felfedezni a remek zenék társaságában.

EBBEN A SZTORIBAN SOKKAL TÖBB VOLT ENNÉL **GEBBBE**

Ritkán rendelek elő játékot, de a Mafia 3 már augusztus óta csücsült a könyvtáramban. Talán ez okozza azt az elégedetlenséget, amit csak egy rajongó érez. Elvárások nélkül egy elfogadható játékról számolnék be, de inkább a csalódottság erősebb, hiszen egy kiváló sztori kapott kissé elnagyolt köntöst.

BATE NINCS BENNE SEMMI ÚJDONSÁG

Már a Mafia II-t sem szerettem igazán, de azért volt bennem némi remény, hogy az új fejlesztőcsapat visszatér a gyökerekhez, és kapunk egy olyan játékot, mint az első Mafia. Nem így lett. A Mafia III egy teljesen középszerű folytatás, amiben hiába vannak jó ötletek, összességében nem nyújt semmi olyat, amit ne láttunk volna korábban, ráadásul jobb kivitelben.

A BŰN RÚT ARCA

Az ember azt hinné, hogy ha már a játékmenet megtervezésekor nem estek túlzásokba a fejlesztők, legalább a technikai oldal rendben lesz, de nem így van. A cikk első oldalán már olvashattatok egy szövegdobozt a program PC-s változatának sebességproblémáiról, így azokra most nem térek ki, helyette csak simán kijelentem, hogy a Mafia III egy csúnya játék, két Mafia tükrében szomorú, hiszen azok a játékok fantasztikusan néztek ki a maguk idején, és technikailag is kiforrott alkotásnak számítottak.

KÁR ÉRTE

A Mafia III sajnos egy kihagyott ziccer lett, olyan játék, ami bár nem nevezhető éppenséggel rossznak, és igazából el lehet vele szórakozni, de semmi-

Lincoln Clay úgy dönt, új maffiát alapít a saját vezetésével, de mikor már övé a város, akkor sem hagyja el azt a leégett romot, ahol csövel.

legjobb pillanataiban is maximum közepes grafika az, amit nyújt. Az átvezetők során a karakterek gumiszerűek, a játék pedig tele van félkésznek tűnő, slendrián effektekkel. A látótávolság gyakran siralmas, az időjárás kaotikus, a fények vagy túl erősek, vagy túl haloványak, New Bordeaux ege egész egyszerűen rusnya, és ha mindez még nem lenne elég nagy baj, a játék fagy, szaggat, kidobál, és úgy általában tele van bugokkal, akár PC-n, akár konzolon játssza az ember. Mindez pedig legfőképp az első

képpen sem maradandó, és két hónap múlva már senki sem fog emlékezni rá. Sőt én már most kezdem elfelejteni, amikor visszagondolok Lincoln kalandjaira, az erős nyitány és a vidámparki lövöldözés jut csak eszembe, esetleg a leszámolás a Ku-Klux-Klánnal, de semmi több. A legszomorúbb azonban nem ez, hanem hogy a Hangar 13 igenis próbálkozott. A zenei anyag például egészen fantasztikus, a '60-as évek klasszikusai mindig mosolyt csalnak a játékos arcára. Sőt úgy általában a hangulat is rendben van, még ha a reklámszövegekben állandóan nyomott társadalomkritika nem is jön át a történetből. Ennél jobban nem lehetett volna ezt a vitatott korszakot képernyőre ültetni, ezért is bosszantó, mi több, kifejezetten dühítő, hogy a Mafia III pont a játékmeneten vérzett el. Ki tudja, talán kár hátrahagyni a Mafiák lineáris felépítését. Mind Tommy, mind Vito története kerek egész volt a maga idején, és valahogy egyikből sem hiányzott az a fajta túlerőltetett szabadság, amit itt mindenképp le akarnak gyömöszölni a torkunkon.

Egy furcsa analógiával élve úgy érzem, a Mafia III lett az idei Assassin's Creed: korrekt open-world akciót kaptunk, amibe könnyedén bele lehet tenni 20-30 órát, csak a főszál befejezése 12-15 órába telik. Gyűjthetünk plakátokat, pénzt, csinálhatunk mellékküldetéseket, megpróbálhatjuk előcsalni a többi befejezést… és ennyi. Multiplayer nincs, így a haverokkal való bűnözés ezúttal kimarad a repertoárból, a játékmenet monotonitása pedig legfeljebb akkor vesz majd rá az újrajátszásra, ha nagyon bánjuk a Mafia III egyébként borsos árát. Azt javaslom, várjátok meg az első nagyobb leárazást, aztán csak érdekességképpen ruházzatok be a játékra, mert alapvetően nem rossz darab. A 2K-nek azonban alaposan el kellene gondolkodnia azon, hogy mit is akar kezdeni ezzel a franchise-zal, mert még egy ilyen fiaskó, és betoncsizmában, halakkal alszik a kiadó.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Intel i5-2500K vagy AMD FX-8120, 6 GB RAM, 2 GB VGA (GeForce GTX 660 vagy Radeon HD7670), 50 GB HDD.

Hangulatos és tartalmas akciójáték, amit az önismétlő küldetéseken túl a nagy szabadság tesz tönkre. Kár érte.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

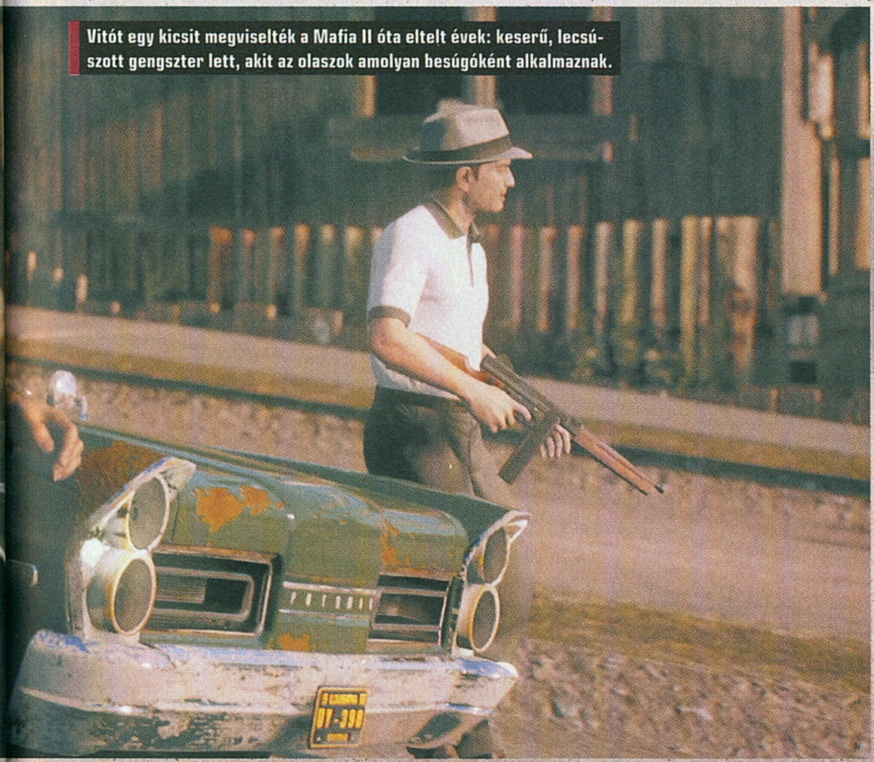
PRO

Remek zene és hangulat, a sztori eleinte érdekes, az alfőnökök rendszere pedig jópofa adalék.

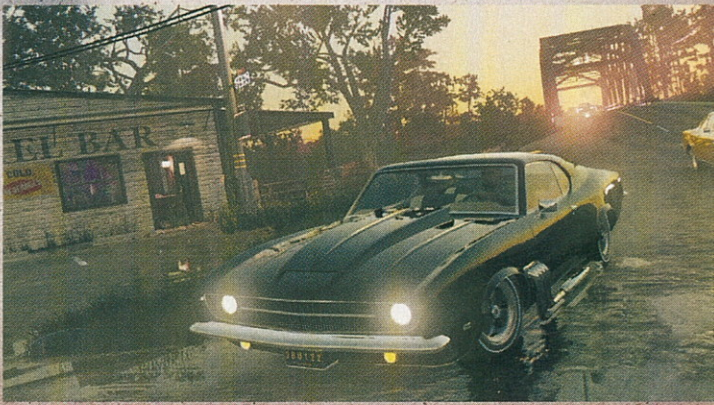
KONTRA

Monoton küldetések, zéró változatosság, és úgy két óra játék után mindent megmutat magából. Ja, és bugos. Nem kicsit, nagyon.

68%



Vitót egy kicsit megviselték a Mafia II óta eltelt évek: keserű, lecsúszott gengszter lett, akit az olaszok amolyan besúgóként alkalmaznak.



A SZÁGULDÁS SZERELMESEINEK

Ride 2

[ÍRTA BŐJTI]

Licencelt versenyjátékai mellett az olasz Milestone csapata tavaly már fejest ugrott a motorversenyek tiszta esszenciájába, a Ride pedig kizárólag a sport szeretetéről szól. Ennek kiváló bizonyítéka a folytatás, ami a kerekeken kívül mindenből többet kínál.

A utót vezetni élvezet, ezt mindenki tudja, aki beült már a volán mögé, és nemcsak a belvárosi dugóban túráztatta meg a gépet, amihez a türelmes kollégák dudálása adta a háttérzenét. A motor azonban egy teljesen más stílus. A szabadság érzése, a természettel kötött közelebbi kapcsolat megteremtése, a szél ereje egyedi kémiát teremt, ami utánozhatatlan és megismételhetetlen. Ezt azonban játék nem tudja visszaadni, sőt a fejlesztők többnyire meg sem próbálkoztak a lemásolásával. Kivétel ez alól a licencjátékok nagymestere, az olasz Milestone, hiszen a MotoGP- és WRC-sorozattal évente visszatérő csapat 2015-ben kicsit felszabadult a ralisport hivatalos feldolgozásának elvesztésével (az ugye átkerült a francia Kylotonnhoz – lásd 58. oldalunkat a teszt miatt). Noha a stúdió neves versenyzők életútjának adaptálásával vissza-visszatér a műfajhoz (Loeb, Rossi), 2015 márciusában egy merész lépéssel nekiállt egy új brand felépítésének, ami a motorversenyeket a szokottól eltérő megközelítésbe helyezi. Nem csak kötött, a MotoGP-szériából ismert hagyományos versenypályákkal, valamint az unalomig ismert kategóriákkal, hanem tulajdonképpen mindennel, ami ebbe az ágazatba belefér. A Ride nem volt tökéletes, kevés pályát kínált, a látvány terén sem hasított, de érdekes alternatívának bizonyult az utcai versenyzést egyre inkább nélkülöző piacon. A Milestone pedig úgy érezte, van még lehetőség a témában, így elkészült a második epizód.

NYEREGBE!

Ugyan az első Ride az eltűnő és tönkrement mentések, valamint a végtelenbe nyúló töltési idők kapcsán vált hírhedtté, a folytatás hála az égnek tisztára mossa a cím megítélését. Ezúttal a mentésekkel semmi gond, a töltési idők is lerövidültek (noha nem villámgyorsak), sőt a PC-s port is optimalizáltan, gond nélkül fut, ami az indítás után egyből nyilvánvalóvá válik. Természetesen a megszokottak szerint ezúttal is kialakíthatunk egy versenyzőt, névvel láthatjuk el, megadhatjuk a nemzetiségét, kiválaszthatjuk a ruházatát, sőt a vezetési stílusát is. Ha pedig mindezzel megvolnánk, az idő elleni és gyors futamokon, valamint az osztott képernyős offline, illetve maximum 12 fős online megmérettetésen túl nekiállhatunk a hagyományos karriernek, ami négy kategóriában kínál több mint kétszáz megmérettetést, persze lebontva az eltérő erejű gépekre. Utóbbiakat is testreszabhatjuk (lásd keretes írásunkat), amihez persze a teljesítményünk függvényében kapott pénzmag áll rendelkezésre. Továbbá fontos tényezők ezúttal a napi és heti kihívások, na és a tokenek, amikkel további érdekességek nyithatók meg.

Ezzel a másodlagos fizetőeszközzel nemcsak a csapatunkat fejleszthetjük és bővíthetjük (visszatér a világranglista, aminél a fő cél az első helyezés megszerzése, ezúttal már nemcsak szólóban, hanem csapatunk által is), de skillszerű extrákat is megnyithatunk.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Ride 2 2016. október 7-én jelent meg, Steamen 49,99 euróért kapható (kábé 15 000 forint), PS Store-ból 20 990, Xbox Store-ból pedig 15 990 forintért tölthető le.

A Ride 2 a motorozás szeretetéről szól, és jelen pillanatban a Milestone legjobb játéka, amit még a témától távol álló játékosoknak is ajánlunk.

NYÚLJ BELE, PISZKÁLD MEG!

Az első Ride-nál is komoly szerepet kapott az átalakítás lehetősége, ami szerencsére a folytatásban is visszatér. A versenyek során szerzett pénzből hihetetlen részletekbe menően lehet megváltoztatni a paripákat, belepiszkálhatunk a motorba, lecserélhetjük a fékeket, tulajdonképpen szinte minden lényeges összetevőt kukázhatunk, hogy valami drágább és minőségi cuccra cseréljük azt le. Több mint 1200 egyedi alkatrész szerepel a programban, amiknek egy részét több száz színösszeállítással szerelhetjük be a géptestbe, ezzel elérve, hogy kicsit se hasonlítsanak a járgányok, amikkel aztán útra kelünk, hogy megszerezzük az abszolút győzelmet.

MÁSVÉLEMÉNY

GEBBBE FELÉR EGY ADAG XANAXSZAL

Mindig is jobban vonzott az a fajta kötött motorozás, amit például régen a Superbike, majd a MotoGP és most a Valentino Rossi játék nyújt számomra. Azon viszont nagyon meglepődtem, hogy az őszi PC Guru Show területén kiállított Ride 2-t futtató konzolok nem egyszer húztak oda magukhoz. Országutak és legendás pályák tarkítják, amivel engem totálisan megvett a játék. Az osztott képernyős módnak hála, hagyhattam nyerni Chochót, így az egész rendezvény alatt nyugodt volt. Ez lesz a következő motoros játékom!

„Gyorsan, fiúk, nem maradhatunk le, ha nem érünk haza Monzából délután kettőre, nem kapunk az ebéd mellé ingyen rétest!"

Már nagyon ki voltunk éhezve egy igazán jó motoros játékra, amikor a Milestone csapata végre meghallgatta imáinkat.

Az egyik segítségével több kreditet kapunk a sikeres futamok után, a másikkal adott gyártó gépeit vásárolhatjuk meg olcsóbban, míg a harmadikkal csapattársaink képességeit növelhetjük. Ennek hála odafigyelünk arra is, melyik vasparipát választjuk egy-egy kategórián belül, lehetőségünk pedig van bőven, hiszen 20 cég kínálatából szemezgethetünk, ami több mint 170 kétkerekűt takar.

TOVÁBBI BŐVÍTÉSEK

Némi kritika azért is érte az első epizódot, mert kevésnek bizonyult a pályák száma. Nos, ezúttal visszatért a Ride teljes felhozatala, avagy 14 helyszín, köztük olyanokkal, mint a Donington Park, a Road America, a francia Riviéra, vagy mindenki kedvence, Sierra Nevada. Ám mindezek mellé kaptunk újakat is, szám szerint 13-at, avagy majdnem duplázódott a mezőny. És míg a Hellenic Towers (Görögország), a Viking Valley (Norvégia) vagy az Eastern Mountains (Indonézia) a helyi jellegzetességekre épít, addig bemutatkoznak olyan közismert és közkedvelt versenypályák is, mint mondjuk a Nürburgring, Monza, illetve az International North West 200. Mindez 13 országot jelent, amin belül érthető módon Olaszországé a domináns pozíció (összesen nyolc területtel), szóval van választék. Azt azért hozzátenném, hogy mivel a Ride egyik sajátosságát a hagyományos utcai versengés jelenti, van még hova bővíteni a kínálatot, az ember szívesen járná körbe a teljes Földet azért, hogy minden kontinensen, minden nagyobb nemzet útjait és jellegzetességeit megtekinthesse a motoron ülve. Persze ne legyünk elégedetlenek, elvégre a szerteágazó kínálatnak hála mindenféle pályakialakítással találkozhatunk, ám mivel a hagyományos körversenyekre a MotoGP az ideális választás, a Ride-nak jobban állnának a Sierra Nevada és Hellenic Towers jellegű helyszínek – mondjuk legalább harminc hasonló opcióval.

SZŐRÉN A VASPARIPÁT

Egyébként minden téren javítottak a fejlesztők az előző részhez képest. A fizika rendben van, a teljes játékmenet egy átmenet az árkádosabb és a félszimulátoros megoldás között, noha inkább utóbbi felé hajlik. A belső nézet még mindig jól szerepel, legyen szó a sisakon belüli vagy kívüli kameraállásról, bár izgalmasabb lenne, ha a zene mellett a szél is hangsúlyos szerepet kapna a hangzás terén. Ha pedig audio, akkor térjünk rá a motorhangokra is, amik jól szerepelnek, de sajnos nem kiemelkedők, így ezen a szegmensen még lehetne javítani. Nem úgy az MI terén, ami már tavaly is működött, idén pedig még jobb lett: riválisaink néha lökdösődnek, egyszer-egyszer nagyon elhúznak, de összességében nem tévedhetetlenek. Volt olyan helyzet, mikor a második helyen tanyázva folyton a sarkamban volt a harmadik, aki az utolsó kör elején jól be is előzött, majd párszáz méteren előttem robogott, hogy végül elhibázzon egy annyira nem is veszedelmes kanyart, aminek hála egyből a susnyásban végezte a szerencsétlen.

Mindent összevetve tehát elmondható, hogy az immáron sorozatként elkönyvelhető Ride a Milestone jelenlegi legjobbja. Élvezetes, egészen szép lett (az esőben versenyzés teljesen sajátos élmény), kellőképpen tartalmas is, bár van még hova fejlődnie a szériának. Elsőként a hangokra kéne kicsit jobban odafigyelni, illetve azt sem árt eldönteni, hogy az árkádosabb versenyek vagy a félszimulátorok rajongóit akarják megcélozni a programmal. Persze a részletes beállításoknak hála egyénire szabhatjuk ezt az opciót is, de mivel a MotoGP megfelel a realisztikusabb vezetés kívánalmainak, a Ride bőven elmehetne egy kicsit kevésbé földhöz ragadt irányba. A tényleges motorozás érzetét így sem, úgy sem lehet maradéktalanul átadni, azonban az élvezeti faktort meg lehetne ragadni a szép tájak, az olajozott irányítás segítségével. Oké, erre itt lesz a hamarosan érkező Moto Racer 4, de valamivel csak fel kell dobni majd a Ride harmadik részét is.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel i5 2500K 3,3 GHz vagy AMD Phenom II X4 850 CPU, 4 GB RAM, GeForce GT 640 vagy Radeon HD 6670 VGA, 33 GB hely.

A stúdió korábbi alkotásaihoz képest kevésbé kötött, kimondottan élvezetes motorozás, ami sok esetben nagyon szép tájakon zajlik.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Továbbfejlesztett külső, tartalmas belső – egy szerelmeslevél a vasparipák rajongóinak.

KONTRA

Azért még mindig sokat tölt, a hangok nem tökéletesek, jöhetne még több pálya.

80%

MÁR NEM IS LEHETNE JOBB

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

[ÍRTA MIGUEL] **Azt lehetett sejteni, hogy az új Civilization sok mindent fel fog forgatni, amit a sorozatban eddig megszoktunk, de hogy mindez valójában azt jelenti majd, hogy a készítők összerakják az utolsó Civilizationt, arra senki sem számított. Márpedig innét már elképzelni sem tudjuk, hogyan lehet feljebb lépni.**

Amikor a Civilization-sorozat előző, vagyis ötödik része megjelent hat, atyaúristen, hat éve, a rajongótábor nem is kis része nagyon felháborodott. Túl egyszerűnek tartották, nem voltak oda egyik alaprendszer megreformálásáért sem, és úgy általában nem tetszett nekik, hogy a durván összetett negyedik rész után kicsit a kevésbé hardcore közönségnek akart tetszeni a játék.

Amikor aztán a hatodik résszel kapcsolatban először felreppentek a pletykák, hogy még az ötnél is komolyabban összekutyulják majd a harcot, a városmenedzsmentet, a tudományos felfedezések, a vallás és a kultúra rendszerét, meg úgy általában mindent, amitől Civ egy Civ, valamiért nem volt ekkora ribillió. Könnyen lehet, hogy azért, mert a rajongók sejtették, hogy megint a jó irányba indulnak a fejlesztők. Nekik lett igazuk: nincs olyan változtatás, amitől kevesebb lenne az új rész, sőt a végeredmény egy olyan Civilization, amely úgy maradt ismerős, hogy közben teljesen megújult.

Oké, az túlzás, hogy a Civilization VI tökéletes, de valljuk be, tényleg nem kell sok, hogy az legyen.

Tenger mellé épített város? Ez esetben gyorsabban fog fejlődni a hajózás. De a hegyekkel óvatosan, oda csak okostojások mennek.

HOVÁ KAPJAK HIRTELEN?

Annyira megújult, hogy újra is kell tanulni benne mindent, nem lehet a korábbi részekben szerzett rutinnal orvosolni a problémákat. Eleve, nem is nagyon lesz helyzet, amire illenek a korábbi megoldások – már rögtön az első pár körben kiderül, hogy valaki nagyot kavart a kondéron, miközben rotyogott az ősleves.

Két dolog nem változott, az alapstílus és a végcél. Továbbra is körökre osztott stratégia ez, ahol az a cél, hogy valamilyen kategóriában, katonai, vallási, kulturális, tudományos téren hamarabb érjük el a falat, mint a többiek – vagy egyszerűen csak több pontunk legyen a játék végén, mint bárki másnak. Az azonban, ahogy eddig eljutunk, sok ponton eltér attól, ahogy korábban tehettük.

Rögtön az más lesz, ahogy a városainkat kezeljük. A legfontosabb újítás a városrészek bevezetése. Ipartelep, múzeum- vagy épp templomnegyed, katonai kerületek és még sorolhatnánk – ha ezek megvannak, csak akkor jönnek a régi ismerősök. Van pár alapépület, például a magtár, amit simán a városközpontban is megépíthetünk, de ahhoz, hogy felhúzhassunk például szentélyt, egy fűrészmalmot, egy iskolát, egy akármit, először a megfelelő városrészt kell felépíteni. Egy-egy városrészt ráadásul nem építhetünk akárhova, illetve ha mégis, akkor később derül ki, hogy a rendelkezésünkre álló pártucat hatszögből pont egy másikra kellett volna telepíteni a később természetesen iszonyatosan fontossá váló kerületet.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Sid Meier's Civilization VI 2016. október 21-én jelent meg, kizárólag PC-re. A játék Steamen 60 euróba kerül (kb. 18 500 forint), a dobozos változat ára 17 990 Ft. Steamen kapható egy 80 eurós Digital Deluxe kiadás is, sőt a Valve Steam Controllert is ajánl a program mellé.

Mondok egy példát. Az iskolák fontosak, ha fel is akarunk találni valamit gyorsabban, mint az ellenség, ezért nyilván minden városban lesz egyetemváros. Ide kerül a könyvtár, az egyetem, aztán később a kutatólabor is. Igen ám, de a kampusz extra tudománypontokat termel, ha hegyek vagy dzsungel mellé telepítjük. Mivel a hegyekre semmi mást nem lehet építeni, érdemes elgondolkozni eleve a város megépítése előtt, hogy kell-e nekünk az a sok hegy, vagy inkább nem áldozunk ekkorát a tudomány oltárán. A kerületek számát a város népessége szabja meg, így ahogy megy előre a játék, úgy kell egyre nagyobb metropoliszt növesztenünk ahhoz, hogy egy újabb városrészt telepíthessünk,

TIPPEK, TRÜKKÖK

NINCS TÖBBÉ BOLDOGSÁG

A Civilization 6-ban a boldogság szerepét a kényelmi extrák vették át. Nemcsak a tömjén meg a selyem tartozik ide, a szórakozási lehetőségek, a közigazgatási fejlesztések, a vallás, a híres emberek és a nemzeti parkok is adnak ilyet. Még jó, mert sok kell, két emberenként egy, különben háborogni kezdenek a lakók. Pont mint Chocho, amikor elfogy a kóla a szerkesztőségben, vagy Chris nem veszi a fáradtságot, hogy reggelit hozzon neki.

KELL EGY (CSOMÓ) HÁZ

Szintén új dolog a lakhatás: ha elfogy, a város nem tud tovább nőni, mert nincs, hol lakjon a nép. Lakhatást adnak a farmok és más területfejlesztések is, de egy csomó épület is ad némi pluszt: a kikötő és a laktanya például elég sokat, de közigazgatási fejlesztésekkel és egyes híres emberek alkalmazásával is juthatunk új lakásokhoz. Érdemes tehát alaposan odafigyelni a népjóléti és közegészségügyi épületekre!

HALÁLCSOMAG NINCS, DE

Egészen fantasztikus újítás a Civilization 6-ban, hogy végre össze lehet csatolni a védtelen egységeinket egy katonai egységgel, így nem kell külön odafigyelni, hogy ha a telepesekkel lépünk, akkor a katonával is lépjünk utána, nehogy felfalják őket a vadak. Egyszerűen csak közös mezőre kell állni, és bekattintani a kis láncot a képernyő jobb alsó részén. Néha a kis dolgok számítanak leginkább, mint például ebben az esetben.

SENKI SEM SZÁMÍT RÁ

Mármint az inkvizícióra. Az egység alapvetően arra jó, hogy az idegen vallást kiűzze afféle fordított hittérítésként a városokból. Bár képes megtámadni az ellenséges hittérítőket, alapból nem érdemes vele csatázni, mert elverik. Viszont jól jöhet ez a képesség akkor, ha az apostol nem tudta teljesen legyőzni őket – némi veszteség árán ugyan, de befejezhetjük, amit az erősebb társak már elkezdtek.

HÚ, MEKKORA STRAND!

A homlokcsapkodós újdonságok közé tartozik, hogy minden korábbi tapasztalattal szemben most már tudunk úgy is kikötőt építeni egy városnak, ha az nem közvetlenül a tenger partján fekszik, de három mező távolságra van víz a központtól. A sikerhez persze az is kell, hogy eljussunk a fejlődésben a kikötőnegyed felfedezéséig. Fontos: a hajózás feltalálásában csak a parton lévő települések segítenek.

FOGLALJ EL BÁTRAN!

Az elfoglalt ellenséges városok korábban sok gondot okoztak, eleve háborogtak a lakók, meg bíróságot kellett építeni, meg miegyéb. Na, most nincs ilyen: pár épületet esetleg meg kell javítanunk (egy kör alatt), ha elhúzódott az ostrom, de amúgy pár kör alatt minden olyan lesz, mintha Párizs mindig is az Azték birodalomhoz tartozott volna. A rombolás is ilyen egyszerű: a győzelem után egyetlen kattintás az egész.

KÉMEK, MINT MI

A kémkedés rendszere is alaposan átalakult, sokkal érthetőbb és hasznosabb lett. Most is lehet kémeket küldeni, illetve otthon is tarthatjuk őket, hogy elkapják az idegen kémeket, de ami a legfontosabb: ha egy kémünk lebukik, az adott ország vezetőjével megpróbálhatjuk leboltolni, hogy némi pénzért meg nyersanyagért cserébe engedjék el szegényt szabadon (főleg, ha nálunk meg az ő kémük raboskodik).

Na mit mondtam a hegyekről? Okostónik! Sebaj, legalább lesz egy csomó szupertechnológiai kütyünk. A 4K-s tévét feltaláltuk már?

ahová le tudjuk rakni a fejlődéshez szükséges épületeket. Ez az egész így egyben óriásit fordít azon, amit eddig csináltunk egy-egy város lepakolása előtt. Most nem elég megnézni, hogy a telepesek körül van-e elég speciális mező meg hely a mezőgazdaságnak: azt is figyelni kell, hogy le lehet-e pakolni a megfelelő számú városrészt.

FEDEZD FEL A FELFEDEZÉSEKET!

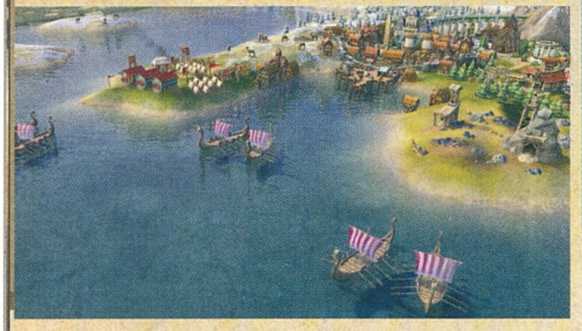
A dolog még bonyolódik, az új részben ugyanis a felfedezések rendszerét is alaposan átírták. Most már nem elég, hogy a városaink termelik az épületektől függő mennyiségű tudománypontot, hanem mindenféle módosítóktól függően gyorsabban vagy lassabban jutunk el a felfedezéshez. Vegyünk egy alapot, a hajózást! Bárki feltalálhatja, viszont az a nép, amelyiknek van tengerpartra épült városa, feleannyi idő alatt végez. A játékban minden találmányhoz van egy ilyen, heuréka-pillanatnak nevezett dolog. Ezeket vehetjük afféle miniküldetésnek is: ha sikerül teljesíteni a feltételt egy-egy találmánynál még a feltalálás előtt, 50 százalékkal könnyebben jutunk el a felfedezésig. Az építészetet a kőfejtők építése könnyíti meg, a csillagászatot egy, a hegyek mellé épített egyetem, a bronzművességhez meg három lemészárolt barbár kell, és így tovább.

A rendszer azért jó, mert egyáltalán nem frusztráló. Ha megvan a feltétel, annak örülünk, de ellenkező esetben sincs olyan érzésünk, hogy valami dupla olyan hosszú ideig sül a kutatási kemencében, mint kéne. Az első pár (vesztes) meccs után az ember agya rááll az előkészületekre, és inkább az lesz a jellemző, hogy már jóval korábban elkészültünk egy extra feltétellel, mint hogy azt a kutatás igényelte volna.

Érdekesség, hogy a közigazgatási fejlesztések (civics) rendszerét is hasonlóképpen alakították ki. Itt természetesen a kultúrapontjaink számítanak (ahogy korábban is), de heuréka-pillanat helyett inspiráció van, két piac például a céhek kialakulásában segít, az első építészeti csoda a politikai filozófiát hozza közelebb, az első alkalom, amikor valaki háborút indít ellenünk, a védekező taktikák elnevezésű államigazgatási apróságot hozza közelebb. Ami viszont teljesen új, az az,

KULTURÁLTAN NEHÉZ

A készítők szerint ezúttal a kulturális győzelem lett a legnehezebben megszerezhető, megérteni sem egyszerű, hogy mit akar tőlünk a játék. A cél az, hogy több külföldi turista jöjjön hozzánk, mint ahány belföldi turista bárhol máshol otthon marad – az előbbiek számát színes bőrönd jelzi, az utóbbiakét sima szürke. A célhoz a turizmus erősítésével, vagyis csodák, múzeumok, nemzeti parkok és más csábító dolgok fejlesztésével juthatunk el. Ez egyben azt is jelenti, hogy ha nem is akarunk így nyerni, valamennyi energiát bele kell tenni, hogy ne mindenki külföldön nyaraljon.



Atomerőmű, tudományos akadémia, hadihajó és békebeli világítótorony, mindez alig pár méterre egymástól. A civilizáció hajnala pont ilyen volt!

ahogy az ezekkel járó bónuszokat alkalmazhatjuk. Minden egyes közigazgatási fejlesztés kiold egy-két vagy akár több bónuszt. Olyasmik ezek, mint hogy gyorsabban építhetünk hajót, minden kereskedelmi útvonal néhány extra aranyhoz jut, vagy épp +5 sebzést kapnak az egységeink a barbárok elleni csatában.

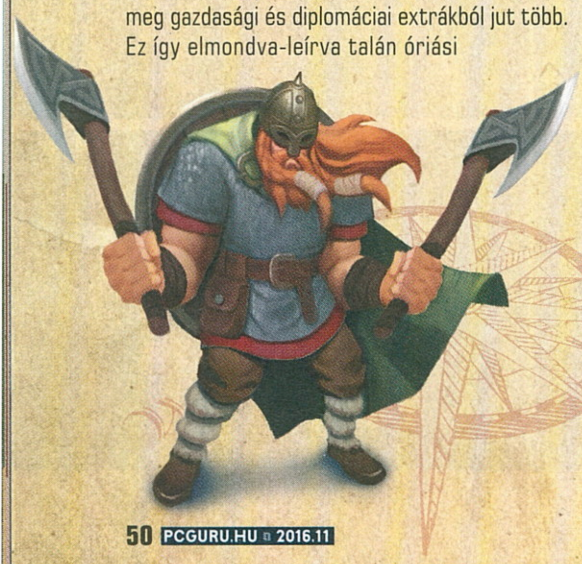
Ezeket a bónuszokat négy kategóriába osztották a készítők, vannak katonai, gazdasági, diplomáciai és joker kártyák. Az, hogy hányat használhatunk fel belőlük, az államformától függ. A törzsi rendszerben még csak egy-egy jut az első két kategóriából, de a klasszikus köztársaságokban például katonai extra nem jár, csak a másik három. Természetesen minél modernebb az államforma, annál több kártyát lőhetünk el: a demokrácia-kommunizmus-fasizmus hármasnál 8 helyünk lesz, nyilván a fasizmusban inkább katonai bónuszból pakolhatunk fel, a demokráciában meg gazdasági és diplomáciai extrákból jut több. Ez így elmondva-leírva talán óriási katyvasznak tűnik (főleg, ha elárulom, hogy ugyanitt kell figyelni a kulturális fejlesztésekre is), és nyugi, az első néhány órában játék közben is annak tűnik majd, de tényleg az van, hogy ez a rész is az előnyére változott. A massza ugyanis pont olyan formát vesz fel, amilyet mi szeretnénk, és közben a lényeg ugyanaz maradt: a céljainknak megfelelő államformát választva sokkal könnyebb dolgunk van, mintha demokrata berendezkedéssel akarnánk leigázni a világot.

APROPÓ VILÁGLEIGÁZÁS

Na, ha már szóba került, beszélgessünk kicsit arról, mi változott a harc terén. Egyrészt pár dolog megmaradt az ötödik részből: továbbra sincs az, mint a IV-ben volt, hogy óriási csomagba pakolt egységekkel rohangászunk. Cserébe viszont néha egymásra rakhatunk két egységet. Eleinte csak eltérőeket, melyek valamiért támogatják egymást (például ostromgépet adhatunk a katonáknak, hogy azok ne akadjanak meg a városok falánál), később pedig hadtest lehet két ugyanolyan egység párosításából. A mozgás is hasonló maradt: a katonai egységek nem léphetnek katonai egység helyére, és civilek sem foglalhatják el egymás helyét – viszont elmenni el tudnak egymás mellett. A városok helyzete is átalakult. Már nem lőnek alapból a mellettük megjelenő ellenségre, hanem csak ha falat építünk köréjük. A másik, hogy katonai kerület extra védelmet jelent, vagyis ha el akarunk foglalni egy várost, és ott van laktanya, előbb azt is le kell nyomnunk. De amúgy is érdemes lerombolni a különböző városrészeket, mielőtt a központot megtámadnánk, sokkal egyszerűbb dolgunk lesz a végén.

Kevésbé erőszakos formája a világ mögénk utasításának, ha a vallást hívjuk segítségül. Őszintén megmondom, hogy ez a rendszer olyan sokat változott, hogy a tesztre jutó szűkös idő alatt nem igazán ismertem ki minden részletét. Az biztos, hogy nem érdemes túl sokat várni a vallásalapítással, mert a többiek elkapkodják előlünk a lehetőségeket. Ez azért fontos, mert a vallást magát felvehetjük (pontosabban felvesszük, mert a hittérítők ránk adják), de a vallás bónuszait az alapító határozza meg.

Elképzelni sem tudjuk, hogy lehet ezt még fokozni. Kiegészítő? Folytatás? Ugyan! A Civ 6 már a maximumon van.



PÁPÁ MUNKÁSOK, SZEVASZTOK ÉPÍTŐK

Az első, egyben legfurább dolog, amivel játék közben összefutunk majd, hogy a programból eltűntek a workerek, vagyis a munkások, akik a városfejlesztésért, az utakért és szerencsétlen esetben az atomtámadás után maradt szemét eltakarításáért is felelnek. A Civ 6-ban építők, vagyis builderek vannak, és fantasztikus újítás, hogy csak oda kell velük menni a megfelelő helyre, és egyetlen gombnyomással építenek, nem szöszmötölnek évtizedeket egy istállóval vagy egy farmmal. A hátrány, hogy egy egység alapból csak háromszor építhet, aztán eltűnik, és szerezhetünk újat. Ezt a hármas számot valamennyire lehet növelni csodákkal és más bónuszokkal.

A hitpontokat a templomnegyedben felhúzott épületek termelik, és ezekből vásárolhatjuk meg a három vallási alapegységet, a misszionáriust, az apostolt és az inkvizítort. Az első simán csak terjeszti az igét, a második megtámadhatja a másik vallás misszionáriusát (pont, mintha csatáznánk, csak nem kell előtte hadat üzenni, tök jó), a harmadik meg arra kell, hogy az ellenséges vallást kitakarítsuk a városokból. A vallási győzelem akkor jön el, ha a mi vallásunk a domináns hit a világ országaiban – ehhez tulajdonképpen az kell, hogy tömegével küldjük szét a városok mellé a prófétáinkat, viszont figyelni kell, hogy csak az általunk alapított vallás terjesztése ér, a másokét terjesztve azokat segítjük.

AZ UTOLSÓ CIV IS LEHET

Még a környező oldalakon elszórt dobozokban igyekszem egyéb példákat is hozni a változásra, de lassan itt a négy oldal vége, és még nem mondtam el, miért is lett ez az egész jó annak ellenére, hogy akár borzasztóan rosszul is elsülhetett volna ez a sok változtatás, meg finomítás.

Elsősorban azért lett jó a Civilization 6, mert most először (na jó, a négy óta most először) már alapjátékként kapunk egy olyan változatot, amelyben a teljes csomag megvan, vallásostul, kémkedéstül, turizmusostul. Nemhogy hiányérzetem, de ötletem sincs arra, hogy vajon mit pakolnak majd a készítők az így is kötelezően érkező kiegészítőkbe, annyira kerek ez az egész.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2,5 GHz vagy AMD Phenom II 2,6 GHz, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 12 GB HDD.

Kiderült, hogy az első öt rész ahhoz kellett, hogy összerakhassák a hibátlan hatodikat.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

Kerek egész, tele tartalommal és változatossággal.

KONTRA

Hát, na, volt már szebb stratégia is.

95%

ÁLMAIM VÁROSÁLLAMAI

Természetesen a városállamok rendszere is átalakult, és persze ez is jobb lett, mint korábban volt. A városok jóindulatát az odaküldött követekkel nyerhetjük el. Egyrészt 1, 3 és 6 követnél automatikusan valami termelési bónuszt kapunk tőlük, másrészt, ha a mi országunk küldi oda a legtöbb követet, a szövetségesünkké válnak. Pofonegyszerű az egész, mégis izgalmas tud lenni, mikor két-három nemzet nekiáll versenyezni, hogy ki küldi a legtöbb követet – igazi játék a játékban, de akkor sincs semmi halálos, ha kimaradunk a dologból.

Azért is jó kis játék a Civ 6, mert nem próbál okosabb lenni a kelleténél. Egyszerűen csak megnézi az elmúlt részek szélsőségeit, és az ezek között fekvő arany középúton megy tovább, és talál ki olyan megoldásokat, melyek végre nem csak a játékban kapnak értelmet, de úgy jók, hogy közben valós történelmi eseményekre is válthatók. Az én kedvencem a dilemma, ami az egyes városrészek, sőt a csodák építésénél veszi körbe az embert: megéri lebontani valamit, ami évszázadokon át ott volt csak azért, hogy valami új legyen a helyén? Mit csináljak, ha elfogyott az erdő? Hogy védekezzek az országomba betörő vallás ellen? Hogy szerezzek az újonnan felfedezett nyersanyagból? Na jó, ez mondjuk minden Civben központi kérdés volt.

Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy ez a sorozat legjobb része, igazi előrelépés, váratlanul kerek és egész játék, ami úgy lett összetett, hogy közben nem csúszott bele az Europa Universalishoz hasonló programok bonyolultságába. A „csak még egy kört" hatáson túl ott van az újdonság varázsa is, és ha engem kérdezne bárki, azt mondanám, hogy a Civilization 6 akár az év játéka is lehet.

MARVEL Women of Power

MÓKUSLÁNY ÉS A HAVERNŐK

[ÍRTA BÖJTI] **Januárban az erő ébredezett a Csillagok háborúja segítségével, majd áprilisban a xenomorfok tértek vissza a monitorra az Aliens vs. Pinballban, de a Zen azóta sem pihent, elvégre még nincs itt az év vége, de ismét ütögethetjük a golyót a Marvel hősnőivel.**

A zt gondolná az ember, hogy elég egyszer megírni egy cikket a hat éve tökéletesen működő alapjaték licencelt asztalaihoz, ám a Zen Studios szerencsére mindig tud újat mutatni, aminek köszönhetően élvezet elmerülni az aktuális pakk tartalmában. Utoljára a májusi számban értekeztem az A bolygó neve: Halál flipperre költözése kapcsán, ami nem kevés lelkendezésre adott okot, hiszen igen magasra tette a képzeletbeli lécet, most pedig, fél évvel később Ms. Marvel és Fekete Özvegy nyújtja a következő apropót a játéktermi múlt felidézéséhez. Más kérdés, hogy némi pihenés talán mindenkire ráfér, ezúttal ugyanis úgy fest a dolog, hogy a stúdió egész egyszerűen csak a várt szintet hozta, semmi többet.

SZUPER(ERŐ)CSAPAT

A viszonylag olcsónak mondható DLC ezúttal is két asztalt tesz elérhetővé, melyek ebben az esetben a Marvel amazonjaira összpontosítanak, ennek megfelelően az A-Force esetében Fekete Özvegy kapja a főszerepet, miközben egy Kozmikus Kockáért zajlik a harc, aminek végeztével a Bosszúállók-filmekből ismert hölgyemény Álarc Úrnő társaságában egy alternatív világba kerül. A Szovjet uralom alá került Amerikában kell tehát megküzdenünk a minél magasabb pontszámért, ami egy szépen kidolgozott, mozgalmas, négykaros asztalon tehető meg, korrekt tálalással, viszonylag egyszerű módon. A kombókkal összehozhatjuk a két amazon összeverekedését, illetve időnként a bal alsó sarokban álló katonai helikoptert is mozgásra bírhatjuk, ami szokás szerint alaposan feldobja az egyébként sem unalmas játékmenetet.

BAJNOKOK PRÓBÁJA

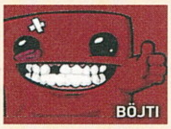
A csomag második kiegészítője a Champions, ahol a főszerepet Ms. Marvel kapta, miközben igyekszik utánajárni, Bombshell már megint mi rosszban sántikálhat. Segítségére van a harcban az utolérhetetlen, az utánozhatatlan... Mókuslány. Nem vicc, a bolyhos farkincájú, éles fogú leányzó bár több rajongói oldalon is felkerült a 10 leghülyébb képességű szuperhős listájára, valaki, valamiért úgy érezte, szükséges a jelenléte (talán az ABC New Warriors-sorozata miatt). Ez mondjuk a kisebbik gond, a nagyobbik az, hogy a Champions még az A-Force mellett is eléggé jellegtelen, háromkaros kihívásai pedig meglehetősen egyszerűek, többnyire ötlettelenek, még akkor is, ha jópofa, a hetvenes évekre emlékeztető hangeffektek társulnak mellé. Bár hozzá kell tenni, hogy még ezek is hamar unalmassá, zavaróvá válnak ismétlődésük miatt.

VOLT MÁR JOBB IS

Úgy tűnik, mintha az aktuális csomag csak megrendelésre készült volna, amiben talán még igazságtartalom is van, mindenesetre távol áll a Zen feldolgozásai által megismert minőségtől. Persze ez az érzet akár azért is születhet az emberben, mert most nincs egy nagyobb filmklasszikus, közkedvelt kasszasiker a háttérben, amiből rengeteg jófajta, emlékezetes pillanatot lehet átemelni. Fekete Özvegyet átlagban mindenki kedveli (már csak a gyönyörű Scarlett Johansson miatt is), Ms. Marvel is rendelkezik egy komolyabb rajongói bázissal, de a többi jelenlévő nem mondható túl illusztrisnak, amin az asztalok átlagos mivolta sem segít. Sajnos ez a pakk most nem sikerült olyan emlékezetesre, mint korábbi társai, és bár emiatt nem is tudjuk olyan nagy lelkesedéssel ajánlani a megvásárlását, a flipperek rajongói így is tehetnek egy próbát az alacsony ár miatt. Kétezer forintért két új asztalt ugyanis mindig szívesen látunk a felhozatalban, még akkor is, ha azok nem a műfaj legjobbjai. G

A szuperhősök a flipperasztalon sem unalmasak, és jó hír, hogy ezúttal a hölgyeké lett a főszerep.

ÉRTÉKELÉS


BÖJTI

GÉPIGÉNY

1,66 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800 VGA, 2,5 GB hely.

Nem egy túlárazott csomag, ami valahol érthető is, hiszen nem ezek a csapat által készített legjobb asztalok, azonban néhány óra erejéig el lehet velük szórakozni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

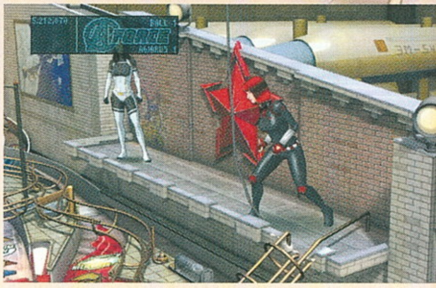
PRO

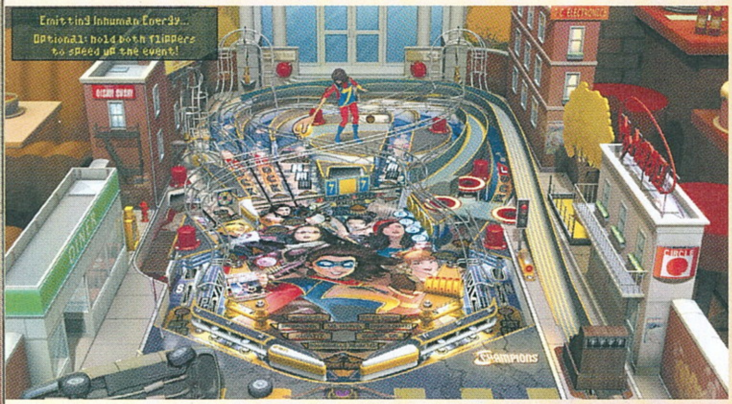
A Marvel hősnői egyetlen (vagyis inkább kettő) helyen, néhány jó ötlettel, aránylag olcsón.

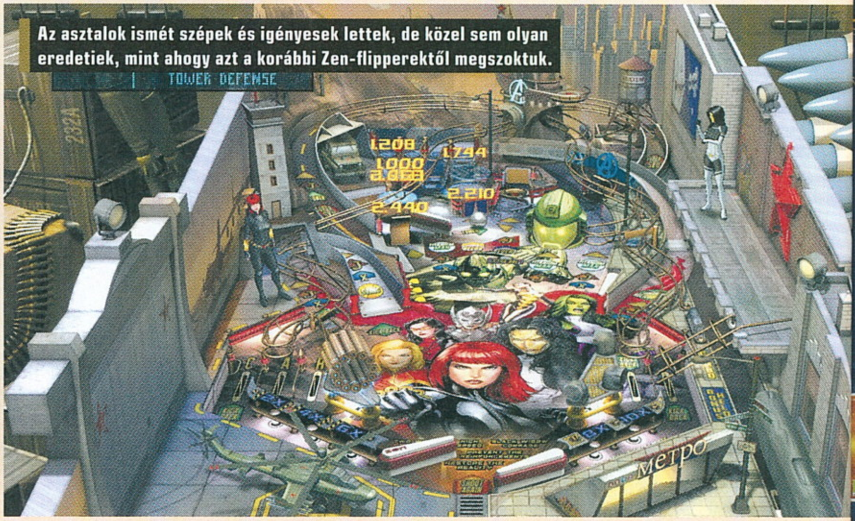
KONTRA

Többnyire azonban alig emelkedik ki az átlagból, egyik asztal sem igazán emlékezetes.

70%







Az asztalok ismét szépek és igényesek lettek, de közel sem olyan eredetiek, mint ahogy azt a korábbi Zen-flipperektől megszoktuk.

7
www.pegi.info
Nintendo
Pokémon Sun
Pokémon Moon
EGY TELJESEN ÚJFAJTA
POKÉMON KALAND VÁR RÁD!
Fedezd fel az új Alola régiót!
Számos elkapásra váró új Pokémon!
Készen állsz, hogy teljesítsd a Sziget Kihívásokat?
INGYENESEN LETÖLTHETŐ DEMÓ
MEGJELENÉS 2016/11/23
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
NINTENDO 2DS
new NINTENDO 3DS XL
The Pokémon Company

DARABOLSZ VAGY DARABOKBAN VÉGZED

GEARS OF WAR 4

[ÍRTA BÖJTI]

Öt év telt el az utolsó sorszámozott epizód óta, de a háború fogaskerekei ismét dübörögnek, hogy megállíthatatlanul taroljanak le mindent, ami eléjük kerül. Új alkotók a háttérben, új legénység a fedélzeten, az élmény azonban általában a megszokott, szinte mindenben a régi.

Noha a fedezékharcos akciójátékok alapjait meglehetősen régen fektették le (például ott a zseniális, 1994-es Blackhawk, alias Blackthorne), az első nagyon izgalmas változást 2003-ban, a Namco által fejlesztett kill.switch hozta. Bár a zsáner legfontosabb építőkövei ekkor születtek meg, az igazi sikert mégis a 2006-os Gears of War jelentette, amelyben az Epic Games hozzáértésének köszönhetően a fedezék mögé bújás, a tereptárgyak közötti mozgás a maximumot nyújtotta. Éppen ezért, na meg a sötét világképnek, a kicsit warhammeres stílusnak (mindenki háromajtós szekrény látszatát kelti a brutális páncélokban – mondjuk ez az Unreal Engine akkori felhasználási formájának is köszönhető, ahogyan a koszos, sárgás és barnás színvilág is) hála a külső nézetes, „nézd a hátam" típusú játék az Xbox 360 egyik nagy húzó erejévé vált. A 2008-as folytatás a „mindenből többet és jobbat" elvén haladva a legmagasabb fordulatszámra állította az akciót, igazi csatajelenetekkel, monumentális összecsapásokkal, míg a 2011-es záró epizód, avagy az eredeti trilógia fináléja nem volt kifejezetten rossz, ám a sztori szempontjából összecsapottá vált. Mondjuk még így is jobbnak nevezhető, mint a mellékszálas, árkád lövöldére emlékeztető Judgement, ami 2013-ban jelent meg, kicsit elvéve mindenki kedvét attól, hogy valaha is visszatérjen a Sáskákkal folytatott harchoz, ami ezzel és az Epic Games lelépésével befejezettnek lett tekintve. Aztán felröppent a pletyka, hogy a kanadai Black Tusk Studios egy kinectes programon dolgozik, ami a Gears of War-sorozathoz köthető, ám hála az égnek ebből végül semmi nem lett. Sőt a Black Tusk időközben átalakult, felvette a The Coalition nevet, majd a széria is átlépett a következő generációba, hogy Xbox One-on és végre PC-n is egy új fejezetet nyisson a jól bejáratott franchise életében. Ez lett a 2015-ös E3 során bejelentett, majd idén ősszel megjelent Gears of War 4.

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Studios**

FEJLESZTŐ **The Coalition**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

INFO

A Gears of War 4 2016. október 11-én jelent meg, PC-re a Windows Áruházból 19 900 forintért vásárolható meg, amivel az Xbox One-os verziót is megkapjuk. Az Ultimate Edition 28 900 forint.

VÉGRE BÉKE... A BÉKE VÉGE

Sok minden történt az utolsó számozott epizód lezárása óta, Sera (egy, a Földhöz hasonló bolygó) életben maradt lakossága pedig már 25 éve békességben él a planétán. A nyitány így némi ünnepléssel és visszaemlékezéssel kezdődik, aminél

FABRICATOR

Jópofa ötlet, ami néha a kampány alatt is visszatér, de leginkább a Horda-módban használatos: egy nagyobb, hordozható láda, amiből játékbeli pénzért vásárolhatunk mindenféle felszerelést. Ahogyan az ellenfelek hullámait elpusztítjuk, úgy kapjuk az elkölthető pénzmagot, amiből aztán földre rakható akadályt, automata ágyút, sokkolót, sőt rögzített gépágyút is vehetünk, hogy az irányzék mögé állva személyesen lőjük cafatokra a támadó hordákat. Mindez persze némi stratégiai ízt is kever az őrült lövöldözésbe (kevés pénzzel rendelkezünk, jól át kell gondolni, hogy azt mire költjük), ami kifejezetten üdvözölendő, érdekes megoldás és újítás.

KÁRTYÁZZUNK!

A Horda- és a Versus-mód alatt nemcsak mi lépünk szinteket, de tulajdonképpen karaktereinket is változtathatjuk, illetve újabbakat nyithatunk meg. A valós pénzért megvásárolható, de időnként a multiból ingyen is kinyerhető kártyacsomagok ugyanis mindenféle extrát nyújtanak. Van, amelyik inkább fegyverfestéseket, karakterkinézeteket ad, így a zombiszerű főhősök is elérhetővé válnak a hagyományos COG-katona mellett, de a repertoár nem merül ki ennyiben. A normál és Elit minőségű pakkok a többjátékos módokban különféle buffokat is szolgáltatnak, avagy gyorsabban fejlődhetünk a több XP-nek hála, mérnökként tovább bírják a gépágyúink, netán erősebbet is sebeznek, ami például a hordázás során lehet nagyon nagy segítség, miközben ellenfeleink egyre erősebbekké válnak.

újra szembeszállhatunk a vérszomjas sáskák seregeivel– ha valaki nem ismeri a sorozatot, az humanoid, ám meglehetősen tagbaszakadt, orkszerű lényeket képzeljen el, plusz mindenféle szörnyeket a társaságukban. Azonban mindez nagyjából 10 perc, aminek hála ugyan azt hihetnénk, minden a régi, azért jön egy kisebb csavar, és megismerjük új hőseinket, valamint a Kívülállókat, akikhez a fiatalok csatlakoztak. A természetbe visszahúzódó, némiképpen nomádéletet választó lakosok békésen próbálják élni mindennapjaikat, ám mivel ehhez kell egy bizonyos minőségű felszereltség is, a COG-tól elszakadt (a COG a korábbi háborúk alatt kiépült globális szuperhatalom, nagyon komoly hadászati eredményekkel) exzsoldosok portyázni indulnak, hogy ezzel segítsék a helyieket. Így ismerjük meg az eredeti trilógia központi hősének, Marcus Fenixnek a fiát, JD-t, valamint barátját, Delt, illetve a Kívülállókat vezető Reyna lányát, Kaitet.

Amikor pedig azt hinnénk, hogy a megszokott Gears-élmény tér vissza, kellőképpen meglepődhetünk, elvégre a COG szigorúan titkos épületegységeibe betörve annak robotizált őrszemeivel gyűlik meg elsőként a bajunk. A robotok elleni harc kicsit sorozatidegennek hat a széria szempontjából, miközben a játékmenet maradt a régi mederben: fedezékek mögött bujkálva hatástalanítjuk a guruló, bénító kisebb egységeket, a humanoid gépeket, vagy éppen a repkedő, gépágyúkkal felszerelt masinákat. Futás közben leszegett fejjel rohanunk, amíg valaki vagy valami meg nem állítja karakterünket, majd ugyanezzel a gombbal vetődünk be a tereptárgyak mögé, netán ugrunk át azokon. Ha pedig kifogy a fegyver, az újratöltést alkalmazva egy kisebb minijátékot kapunk, aminél jó reflexek esetén sikeresen betárazunk, ha viszont elbénázzuk a gombnyomkodást, egy időre beragad a tár, ami harc közben kifejezetten kellemetlen helyzetet szül.

Aztán mikor már úgy tűnik, hogy a teljes COG ellenünk fordul, történik valami, amire hőseink nem számítottak – az éjszaka során szörnyek mészárolják le a Kívülállók táborában lévőket, Reyna eltűnik, így a fiatalok hármasa először Marcushoz látogat el segítségért, majd a felfegyverkezett négyes Kait édesanyjának keresésére indul. A buli pedig akkor indul be igazán, mikor egy korábban soha nem látott szörnyeteg szimplán bekebelezi az idősebbik Fenixet – az egykori sáskákból egy új faj született, Swarm (Raj) néven, ami halálosabb és vérszomjasabb minden korábbi ellenféltípusnál. Hogy kiszabadítsuk JD apját, majd felkutassuk Reynát, 5 felvonáson, több mint 20 epizódon keresztül kell átlövöldöznünk magunkat, ami kényelmes tempóban, normál fokozaton 7-8, nagyobb kihívás mellett pedig akár 9 óra is lehet.

PERSZE VAN MULTI IS

A Gears of War-sorozatnál azért a kampány csak egy dolog, amit az itt-ott elrejtett felvehető tárgyak gyűjtögetése dob fel, na meg a kooperatív mód, aminek elindítására offline (osztott képernyőn) és online is van lehetőségünk. Az MI ugyan nem rossz (sőt ha földre kerülünk, akkor általában rohannak a gépi társak, hogy minél gyorsabban felélesszenek), azért a harc még mindig úgy az igazi, ha élő, hús-vér személy segít minket a lövöldözések során. Azonban a co-op még mindig csak a kezdet, hiszen ott a Horda-mód, ami eddig is az egyik legnépszerűbb opció volt a szériában. Az immáron a kampányba is bekerült extra – háromszor is vissza kell vernünk az egyre erősödő, egyre nagyobb számban érkező támadókat – ráadásul újdonsággal is bír az ötfős túlélősdihez. Ugyanis kapunk egy ugyanolyan

És igen, jól olvastátok, most már nemcsak konzolon lángol szerencsétlen Sera, hanem PC-n is, méghozzá a maga teljes pompájában.

KARAKTEREK

DELMONT WALKER (DEL)

Del árvaként került katonai iskolába és ismerkedett össze JD-vel, aki a legjobb barátjává vált – tulajdonképpen együtt nőttek fel. Bátorságát mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy zokszó nélkül merül alá a sötétségbe, csakhogy Reyna és Marcus kiszabadulhasson.

JAMES DOMINIC FENIX (JD)

Marcus fia nem esett messze az apja fájától... vagy valami hasonló, elvégre James a korábbi trilógia főszereplőjéhez hasonlóan keménykötésű harcos, aki ugyan nem tartozik már a COG kötelékeibe, a küzdelmet akkor sem adja fel, amikor már lehetetlennek tűnik a küldetés.

KAIT DIAZ (KAIT)

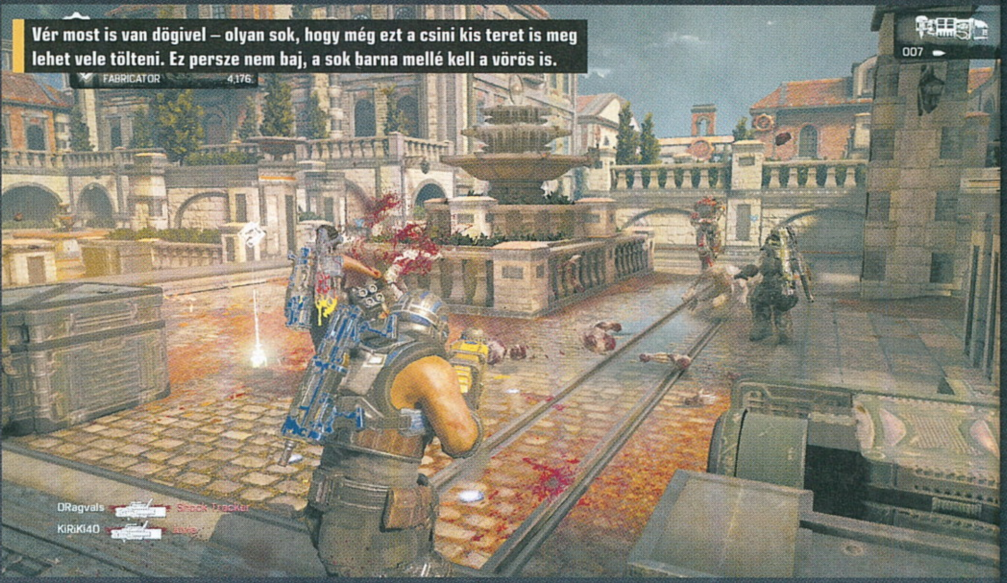
A Kívülálló lány JD és Del barátja, jószívű, bátor és lojális, emellett a család számára a legfontosabb. Éppen emiatt indul útnak, hogy megmentse édesanyját a szörnyetegek fogságából, céljától pedig semmi sem tántoríthatja el, még a fiúk rossz szóviccei sem.

gyártó ládát (Fabricator – lásd keretes anyagunkat), amivel a sztoriban is találkozunk, és aminek segítségével mindenféle extra felszerelést vásárolhatunk, amikkel aztán nagyobb tűzerőt vonultathatunk fel támadóinkkal szemben.

Persze aki kifejezetten kompetitív élményre vágyik, az is megtalálja a számításait a Gears of War 4 társaságában. A konzolon is 60 fps mellett futó 5-5 elleni csaták továbbra is intenzívek, és bár a shotgun (avagy leginkább a Gnasher) még mindig a legkedveltebb eszköz mások életének kioltására, azért további lehetőségeink is vannak a hatásos népirtásra. A jól kialakított pályákon gépágyúkra és körfűrészvetőkre bukkanhatunk, amiket ügyesen használva el is dönthetjük a harc végkimenetelét, továbbá néhol a környezeti elemeket is bevethetjük ellenfeleinkkel szemben. Gondolok itt például a gombnyomással beindítható krematóriumra, ami szénné égeti mindazokat, akik esetleg szerencsétlen módon pont arra a zárt részre ásták be magukat. Természetesen a lista bővülni fog, elvégre a jelenleg elérhető tíz térkép mellé a szezonbérlet vásárlói havi két új helyszínt is kapnak majd egy teljes éven át, ami összesen további 24 darab pályát jelent – ez pedig nem rossz eredmény, ha komolyan vesszük az online csatározást. És azzal valóban érdemes alaposabban is megismerkedni, elvégre karaktereinket teljesen testreszabhatjuk, különböző skinekkel tehetjük őket változatosabbá, amihez tökéletes adalékot jelentenek a valós pénzen vásárolható és ingyenesen is kapható kártyacsomagok, amikről keretes írásunkban olvashattok bővebben.

RÉGI, MÉGIS ÚJ

Jó néhányan felrótták az új Gears kritikáinál, hogy nem igazán újít a negyedik epizód, sőt kifejezetten óvatosan bánt a Coalition a franchise-zal. Ez valahol igaz is – bár nem teljesen, részteleteket a következő bekezdésben olvashattok –, ám valljuk be, a szívünk mélyén mindannyian jól tudjuk, hogy a GoW-sorozat mindig is három dologról szólt. A grafikai prezentációról, a brutális darálásról és a fedezékes harcról, valamint a nagy csatajelenetekről. Ezek közül pedig szinte mindent megkapunk most is. A Gears of War 4 a legtöbb esetben nagyszerűen néz ki, különösen PC-n: a felszíni viharok a villámokkal ragyogóan festenek, az átvezetők alatt leesik az állunk, miközben a karakterek is gyönyörűen ki lettek dolgozva. Maximum, ha a romok mélyén álló részleteket vizslatjuk, a házak belsejében keressük a hibákat, akkor találhatunk elnagyolt, gyengébb textúrákat és megoldásokat. Az akció viszont minden szempontból a régi, így megmaradt a futkosás, a fedezékes harc, beröffenthetjük a fegyverre szerelt láncfűrészt a látványos csonkolás kedvéért, ellenfeleink pedig apró cafatokra robbannak szét, ha shotgunnal lőjük meg őket közelről, netán ha egy gránátunk sikeresen betalál. A gépágyúk



Vér most is van dögivel – olyan sok, hogy még ezt a csini kis teret is meg lehet vele tölteni. Ez persze nem baj, a sok barna mellé kell a vörös is.

Természetesen nincs Gears of War emeletmagas szörnyetegek nélkül. A negyedik részben is lesz mibe pumpálnunk az ólmot és a benzint.

MÁSVÉLEMÉNY

MCMACKO TÖKÉLETES NOSZTALGIA

Daráltam, szeleteltem, lyuggattam, vetődtem, kúsztam, lőttem… akárcsak a régi szép időkben. Igényes, látványos és hihetetlenül intenzív játék az új GeoW, amely nem felejti el a gyökereit, és azt, hogy mi a receptje egy tisztességes külső nézetű lövöldének. Ám kicsit túl sokat is hivatkozik a korábbi epizódokra, ebből kifolyólag pedig játék közben néha olyan érzete van az embernek, mintha mit sem fejlődött volna a zsáner az elmúlt évtizedben. Ettől az érzéstől a sztori végéig sem tudtam szabadulni. Rajongóknak aranybánya, XOne tulajoknak látványos erőfitogtatás, szkeptikusoknak „csak" egy újabb adrenalinbomba.

és a repkedő körfűrészek szintén irtózatos pusztításra képesek, így érdemes mindent bevetni a küldetések során, ha nem akarunk elvérezni egy esetlegesen durvább támadás közben. Más kérdés, hogy mivel a történet ismét egy kisebb csapat kálváriáját mutatja be, 90 százalékban nincsenek nagy jelenetek, monumentális csaták, amiknél teljes szakaszokat vetnek be az emberek. Ami viszont jó hír, hogy emiatt sikerült a hangulatot visszaterelni az első epizódra jellemző horrorosabb atmoszféra felé.

De hogy nincs egyáltalán újítás, az is erős túlzás. A pár új fegyver természetesen még nem elég a dicsőséghez, ahogy egy-egy kicsit megváltoztatott ellenfél sem, ám a Swarm ennél többet nyújt, ahogy a már emlegetett, sorozatidegen robotizált sereg is. Utóbbiakkal szerencsére nem sokat kell hadakozni, inkább a játék elején kapnak hangsúlyos szerepet, pont annyit küzdhetünk a bádogdobozokkal, ami még nem megy az élmény rovására. Márpedig az maradt a régi a kiegyensúlyozott játékmenetnek köszönhetően, sőt egy-egy pillanatban sikerül felkavarni az állóvizet is. Ilyen az időjárás jelenléte a nyílt terepen, ahol egyszer a villámokból fakadó elektromosságot kell kerülgetni, máskor meg a szél pusztító tevékenységével gyűlhet meg a bajunk, sőt annak erejét ellenfeleink ellen is fordíthatjuk. Aztán ott a bányákból menekülés, aminek a végén olyan helyzetben találjuk magunkat, amilyenre még nem volt példa, és noha beleköthetünk annak valószerűtlenségébe, hihetetlenül élvezetes és látványos megoldással gazdagodik így a sorozat. Nem beszélve arról az utolsó fél óráról, ami végképp elhozza számunkra a katarzist – a kampány legvége olyan, ami kihozza a legfásultabb felhasználóból is a gyermeket, aki aztán „sikongatva" élvezi mindazt, ami a képernyőn megvalósul. Kár, hogy ehhez a fantasztikus jelenetsorhoz végül egy nem annyira ötletes, de azért hatásos főellenfél-harc társul, meg egy kurta, fura lezárás, ami alapján abban sem lennénk biztosak, hogy a sorozat folytatódik a későbbiekben.

LESZ FOLYTATÁS?

Ez egy nagyon jó kérdés, amire a leírtaknak megfelelően nem tudunk válaszolni. A negyedik epizód azonban mindenképpen jól sikerült, sőt sokkal jobban, mint azt vártuk, bár Rod Fergusson jelenléte és befolyása (a volt Epic Games-alkalmazott a The Coalition feje) némi kis bizakodásra adott okot. Tulajdonképpen mindent tartalmaz a program, ami egy Gears-rész esetében ideálissá teszi az élményt, némi újdonsággal is találkozhatunk, és bár a grafika ezúttal nem a csúcsminőséget hozza, csak kevéssel az alatt van. Tartalmas multiplayer, izgalmas és hangulatos kampány az eredmény, na meg egy megunhatatlan és komoly kihívással rendelkező Horda-mód, ami ismerősökkel még több érdekfeszítő, jópofa pillanatot szül. Szerencsére ezúttal a PC-s verzióra sem kellett várni, elvégre az ugyanazon a napon jelent meg, mint a One-os változat, tehát senki nem marad ki a mókából. A számítógépes változat egyébként ezúttal is Windows 10-exkluzív, és csak online vásárolható meg – aggódni azonban nem kell, mert az átirat jól sikerült.

Nem gondoltuk volna, hogy pont egy negyedik rész állítja vissza a sorozat becsületét, pedig így történt.

Válaszolva a címben elhelyezett kérdésre, kifejezetten reméljük, hogy lesz folytatás, mert a Gears of War igazi bűnös élvezet, nem annyira agyas, elgondolkodtató, de hihetetlenül intenzív és szórakoztató aprítás. Erre pedig ugyanúgy szükségük van a játékosoknak, mint egy kiforrott, tartalmas RPG-re, netán egy, az agyukat is megmozgató kalandjátékra. Szóval áncfűrészelésre fel!

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

I5 3470 vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce 750 Ti vagy Radeon R7 260X VGA, 80 GB hely.

Új karakterek és új történet, az élmény mégis a régi – darabolás, fedezékharcos lövöldözés, néhány nagy jelenet, no meg az első részre emlékeztető horrorosabb atmoszféra.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Többnyire nagyon szép és nagyon hangulatos, a játékmenet pedig továbbra is rendkívül élvezetes, emellett a multira sem lehet panasz.

KONTRA

Kicsit túl óvatos folytatás, a robotok elleni harc fura és nem annyira illik a szériába.

82%

ÚTTALAN UTAKON

WRC 6

[ÍRTA GEBBBE] **SOK OLYAN SPORTJÁTÉK-SOROZAT VAN, AMI ÉVRŐL ÉVRE LÁZBAN TARTJA A JÁTÉKOSOKAT, DE A WRC MÉGSEM TARTOZIK EZEK KÖZÉ. LASSAN 5 ÉVE, HOGY PC-RE IS MEGÉRKEZTEK A HIVATALOS RALI-VB PROGRAMOK, DE A NAGY ÁTTÖRÉS MINDIG CSAK VÁRATOTT MAGÁRA. TALÁN MAJD MOST?**

A sikertelenség okát több dologból eredeztethetjük. Egyrészről a PC-s sorozatot megkezdő Milestone gyakorlatilag képtelen volt normális fizikával megáldani a programot, és valami hihetetlen hanyagsággal építette fel a szakaszokat is. A WRC 4-ben például rengetegszer éreztem úgy, hogy ugyanazon a pár pályán autózom végig, csak más díszlettel. Ironikus, de a Valentino Rossi fémjelezte motoros játékban tapasztaltam eddig a legjobb Milestone-féle autófizikát – a bökkenő csak az, hogy a licenc már második éve a Bigben Interactive kezében van, azaz mire a srácok összeszedték magukat és kijavították a rutint, már nem volt mibe beletenni.

Másodsorban a DiRT nyújtotta rali élményt elég nehéz felülmúlni a gyenge tálalással és olyan autóválasztékkal, amiből az igazi klasszikusok teljesen hiányoznak. Aki ismeri a mai idők WRC autóit, az kétlem, hogy teljes mértékben elégedett lenne – kis túlzással Formula 1-vagy DTM-jelleget üt már meg a sorozat a tömzsi és egymáshoz nagyon hasonló autókkal. Ezzel a nem túl rózsás történelemmel a háta mögött érkezett meg a WRC 6, második alkalommal a Kylotonn Racing Games gondozásában.

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Kylotonn Racing Games

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A WRC 6 2016. október 7-én jelent meg PC-re és konzolokra. Ára digitálisan 39,99 euró (kb. 12 000 Ft), dobozosan 9000 Ft PC-re és 16 000 Ft konzolra.

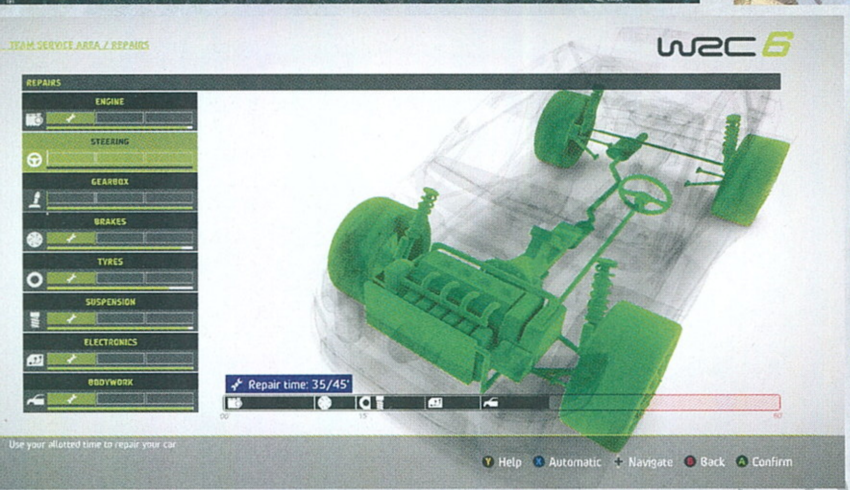
LÁTÓIDEG(BAJ)

Hitegetni nem fogok senkit, mert tökéletes játékról nagyon ritkán tudunk írni, vérszegény próbálkozás viszont sajnos dögivel akad a horogra. A WRC 6-tal egészen addig nem volt semmi bajom, amíg el nem kellett indulnom az autóval. Lévén, hogy ez a játék úgynevezett lényegi része, ez a mondat adhat némi okot az aggodalomra. A kocsink grafikai kivitelezése egészen jó, de sajnos a körülöttünk kirajzolódó táj látványa a legedzettebb szemideget is megizzasztja. Az élsimítás mintha teljesen hiányozna a programból, emellett PC-n érthetetlen mikroszaggatásokba is bele lehet futni. Legalább három alkalommal elindítottam a játékot, mire a szemem hozzászokott a dolgokhoz, és tudtam végre játszani is kicsit. Ahol nem olyan sűrű a növényzet, nincsenek magas tereptárgyak, ott egészen szép összhatást is kaphatunk, de egyes elemek vibrálása ebbe is belezavarhat kicsit. Be kell vallanom, hogy nem hittem el a játékról, hogy 2016-ban készült, de azt sem, hogy senki nem gondolt a kicsit simított felületekre. Természetesen mindent megpróbáltam, hogy normálisan tesztelhessem a játékot, ezért kínomban elkezdtem állítgatni a kameranézetet.

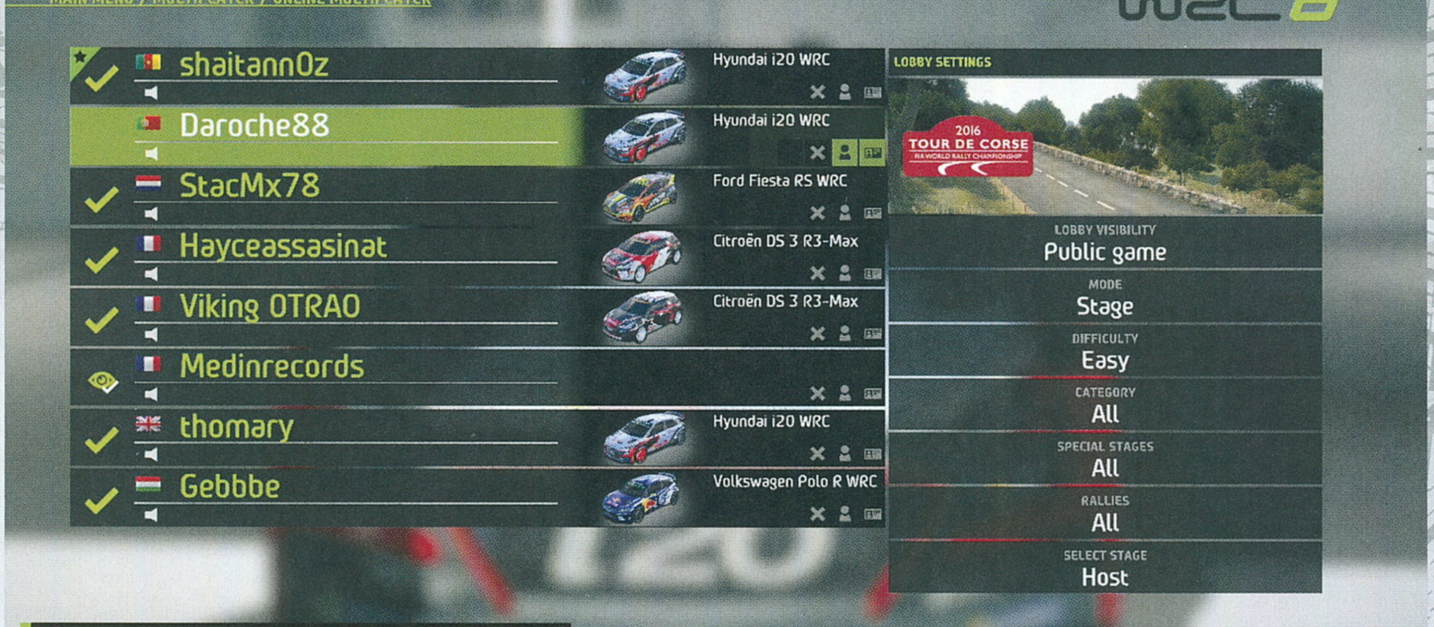
FRANCIA KRÉMES

Arra jutottam, hogy a klasszikus motorháztetőre kiülős kameranézet lesz az én kiskapum. Az előzőek tükrében kicsit furcsa lesz, amit most írok, de így kéthárom szakasz után úgy éreztem, hogy ez a játék nem is rossz! Mármint a játékélményt illetően. Az előző részhez képest nagyon sokat javítottak az autó kezelésén, mozgásán és irányíthatóságán. Már nincs az a kellemetlen „sínautó" érzés, ami korábban jelen volt, inkább egy meglepően jól kezelhető masinát irányíthatunk, autónként változó tulajdonságokkal. A felhozatal mindent lefed, ami a WRC aktuális mezőnyét és autókínálatát jelenti, mindezt három kategóriában. Érdemes a Juniorral

SAJNOS IDÉN SEM AVATTUNK ÚJ VILÁGBAJNOKOT A VIRTUÁLIS RALIK BAJNOKSÁGÁN. TALÁN JÖVŐRE.



Bár a képekről nem jön át, de a WRC 6 grafikájával nincs minden rendben, egyszerűen zavarják a szemet a túlzásba vitt effektek.



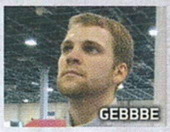
A tartalom a hivatalos WRC licenc alapján készült, azaz a játékban van elég autó és pálya, igaz, előbbiek sajnos alig-alig térnek el egymástól.

belerázódni a programba, mert kezdetnek egy WRC-re tervezett vas azért igen combos volna. Személyes kedvencem a Ford Fiesta, mivel ez talán egy leheletnyivel keskenyebb a többi modellnél. Higgyétek el, hogy lesz az a helyzet, amikor ezért a tippért imába foglaljátok a nevemet!

Az autók hangjai nagyon rendben vannak, de a navigátorunk kicsit enervált. Egyedül a célba érkezés pillanatában emeli meg a hangját, mintha csak felriasztották volna édes álmából. Természetesen minden csapat és festés teljesen hivatalos, találkozhatunk a Sébastien Loeb Racing alakulatával is, mivel a WTCC és a Porsche Carrera Kupa mellett a Rali Világbajnokságban is jelen vannak. Ezt azért találtam fontosnak megemlíteni, mert egészen hihetetlen sorozatuk van a franciáknak 2004 óta. 2012-ig minden pontversenyt Loeb nyert meg, majd 2013-tól Sébastien Ogier hozza el az összetett győzelmet minden évben. Aki tehát inkább bajnok autót választana magának, az tendáljon a legutóbbi három év győztese, a Volkswagen Polo R felé.

Visszakanyarodva az eredeti mondandómhoz, az indulásnál jellemző grafikai fiaskó ellenére tud élvezetes lenni a program. 14 országban versenyezhetünk, ezek között 11 olyan speciális szakasz van, amely az utolsó fűszálig megegyezik az eredeti helyszínnel. Amíg Wales nyirkos vidékein

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core i3 vagy AMD Phenom II X2, 4 GB RAM, GF GXT 650 vagy HD7750, 20 GB HDD.

A WRC 6 felülmúlja elődjét, de menürendszerében és a pályák látványában nagyon sokat kell még fejlődnie.

GRAFIKA: **53%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Kellemes autókezelés, rengeteg helyszín, szuper motorhangok és hivatalos, licencelt tartalom.

KONTRA

Nem mondom, hogy kikapcsolt monitorral érdemes játszani, de az óránként 10 perc pihenőidőt kötelezővé tenném!

63%

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI **VÉGRE FELBŐGÖTT A MOTOR, ELINDULTUNK VALAMERRE**

Amióta az eszemet tudom, imádom a ralisportot feldolgozó játékokat, éppen ezért örültem a Milestone lecserélésének a WRC-licenc kapcsán. Bár tavaly a felemás produktumairól ismert Kylotonn nem törte derékba a széria karrierjét, komoly fejlődést sem eszközölt annak életében, ehhez képest viszont egy évvel később, az idei epizóddal sikerült végre új irányba indulni. Ez az új irány pedig realisztikusabb, jobb fizikával bír, méghozzá egy saját engine által hajtva, ami mindenképpen pozitív. Bár a Gebbbe által említett zavaró grafikai elemeket nem tudom hova tenni (ezek is csak pár pályán vannak jelen), összességében tetszik a Kt munkája és bízom a további fejlődésben.

egy kastély és a hozzá tartozó birtok ad otthont a sarazásnak, addig Lengyelországban és még pár helyen a páros indításos, majd önmagát keresztező pályák jellemzőek. Ezek célja, hogy a közönség is többet lásson egy adott alkalommal a versenyből, kicsit fesztiválhangulatot kölcsönözve a küzdelemnek.

12 MÁSODPERC AZ ÉLET

A játékmódokat illetően semmi meglepetéssel nem fogunk találkozni, minden megvan, ami egy ilyen játékban kellhet. A szóló módban minden helyszín, szakasz és autó nyitott számunkra, nem kell semmiféle karriermódban elért teljesítmény vagy kredit ahhoz, hogy kioldjuk és használhassuk őket. Új versenyzőként indulhatunk el a WRC világában, de ne számítsunk semmi komoly karakterformálásra: gyakorlatilag meg kell adnunk a nevüket és nemzetiségünket, majd mehet is a móka. Nem sok, de azért szívmelengető érzés, amikor meglátjuk a nevünket és a magyar lobogót a két oldalsó ablakon.

A pilótákról viszont sosem fognak lekerülni a bukósisakok, a dobogóra is így állnak fel, és önfeledten ünnepeltetik magukat, időjárástól

függetlenül. Van online és osztott képernyős többjátékos lehetőség, de megmérettethetjük magunkat bizonyos ideig tartó kihívásokban is. Ezek az idő lejártáig akárhányszor megpróbálhatóak és menet közben is újraindíthatóak, ha valami balul sülne el a végrehajtás során. Elárulom, hogy ilyen bőségesen lesz. Vannak pályaszéli terepelemek, amelyek meglepően csekély ellenállásúak, de egy-két bokor nevetségesen masszívra sikeredett, ráadásul már visszatekerés sincs az elrontott szakaszokra. Németországban meg annyi hajtűkanyar van, hogy a meggondolatlan gázadagolás csúnya mészárlást eredményezhet. Megjegyezném, hogy az emberélet 12 másodperc büntetőidőt jelent, de vajon milyen képlet adta ezt ki a készítőknek?

ENNÉL TÖBB KELL

A WRC 6 sokkal jobb lett, mint bármelyik elődje, de jelen tesztem nem hiába kezdődött a grafikáról való negatív ömlengéssel. Az első benyomások sokáig éltek bennem, olyannyira, hogy még Böjti kollégát is megkértem, fogalmazzon nektek másvéleményt a játékról. Egyszerűen biztos akartam lenni abban, hogy nem én látok rosszul, hanem valami tényleg nem klappol. A legjobb az volna, ha a Kylotonn munkatársai semmihez nem nyúlnának a jövő évet illetően, csak aktualizálnák a csapatfelállásokat és kőkeményen ráfeküdnének a látványra.

A MÉRET A LÉNYEG

GIANT MACHINES 2017

[ÍRTA DZSÉJT] **HA GYEREKKORODBAN SZERETTÉL A HOMOKOZÓBAN DÖMPERREL JÁTSZANI, AKKOR ITT AZ A JÁTÉK, AMIT NEM HAGYHATSZ KI. A GIANT MACHINES 2017 EGY SOKKAL NAGYOBB HOMOKOZÓT KÍNÁL, SOKKAL NAGYOBB DÖMPERREL, MEG HAT MÁSIK BRUTÁLIS MUNKAGÉPPEL.**

Minden űrsikló elengedhetetlen építőköve a mészkő – vagyis hát ahhoz kell egy jó adag, hogy a megfelelő alapozást felhúzhassuk a kilövőnek.

„Ki kéne lőni az űrsiklót, de a rakéták még a bányában vannak" – ezzel a mondattal is kezdhetnénk a Giant Machines (jobb szó híján mondjuk így) történetét. Hősünk az egyszeri ezermester. Újonc egy nagy cégnél, ami bányászattal, szállítással, meg űrsiklók összeszerelésével foglalkozik, mégis ő az egyetlenegy dolgozó, leszámítva a főnököt. Teljesen reális, nem? Hogy miért nincs rajta kívül más? Hát mert az elődjét nemrég kirúgták. Igen, ezek szerint már ő is egyedül volt. Így lehet spórolni. No, mindegy, szóval itt a feladat: ki kell lőni az űrsiklót, ám előtte még ki kell bányásznunk hozzá a szilíciumot, meg az uránt, ezeket el is kell ám szállítani a rendeltetési helyükre, miközben felszámolhatunk útakadályokat, vegyi tűzből menthetünk vegyszeres hordókat, és még a bedöglött munkagépeket is megszerelhetjük. Főnökünk lelkes, bár kissé arrogáns üzenetekben osztogatja a különbnél különb feladatokat, nekünk pedig több tonnás – olykor több száz tonnás – gépeket irányítva kell ezeket megoldanunk. Bár a sztori kicsit sem életszerű, de maga a játék annál szórakoztatóbb.

EZ SÚLYOS

A Giant Machines tulajdonképpen egy szimulátor. A játék a világ hét legnagyobb munkagépének irányítását adja a kezünkbe, és ezt biza meglehetősen aprólékosan teszi, hiszen az indítástól a kezelésig mindent nekünk kell csinálnunk. A legtöbb gépet csak a slusszkulcs elfordításával lehet beindítani, sok esetben az aksit is mi tesszük a helyére, utána egy minimális logikai játékkal el kell érnünk az ideális amperszámot, hogy egy újabb, nem túl bonyolult fejtörővel felkapcsoljuk a biztosítékokat. És ez még az egyszerűbb eset, a kotrógépnél már méter magasról csüng le. Ez pedig azt is eredményezi, hogy a játék lassú. Bár öt óra alatt ki lehet játszani a 14 küldetést, ennek java azzal megy el, hogy a mellettünk elhúzó csigákat számolgatjuk. Félreértés ne essék, ez nem hibája a programnak. Reális, hogy egy 13500 tonnás kotrógép nem megy többel 6 kilométer/óránál. De amikor ezekkel az irdatlan sebességekkel több száz métert kell megtenni, na, ott kell a türelem. És a fentebb említett precíziós mutatványok is sokszor igencsak időigényesek, szóval, aki gyors szórakozásra vágyik, az kerülje a Giant Machines-t!

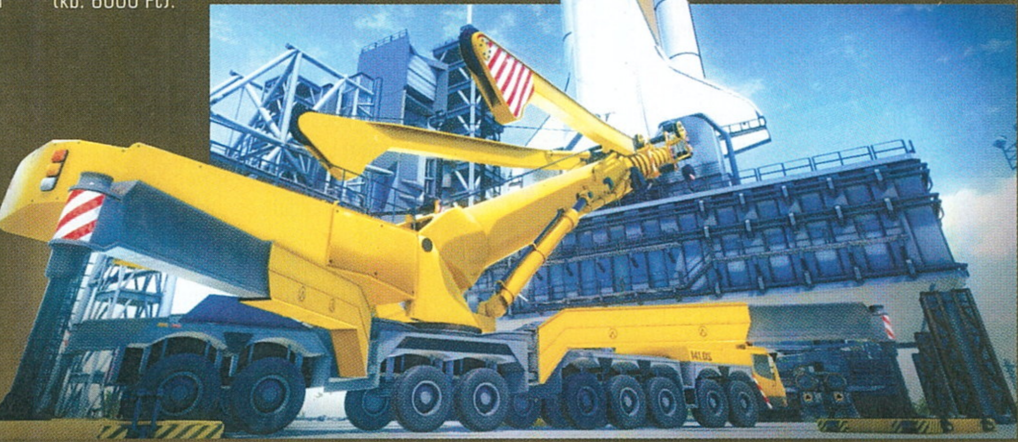
az elindítás is egy külön misszió. Persze az igazi móka az, amikor már dübörög a motor, és nekiállunk hegyeket elbontani, hófalakat ledönteni, csöveket elvágni, vagy éppen űrsiklót szállítani. Ezek ugyanis precíziós munkák. Egy vágógép, exkavátor vagy daru kezelése alsó hangon is nyolcgombos mutatvány. A karokat kitolhatjuk, behúzhatjuk, így fordíthatjuk, úgy hajlíthatjuk. Nem egyszerű, s bár a program enged némi tévedést, azért igencsak pontosnak kell lennünk. Márpedig nem könnyű pontosnak lenni, ha egy 108 tonnás daruval próbálsz meg egy 2030 tonnás űrsiklóra rákapcsolni egy 590 tonnás rakétát, ami 126

ADATOK

KIADÓ	**PlayWay S.A.**
FEJLESZTŐ	**Code Horizon**
MŰFAJ	**szimulátor**
MULTI	**nincs**

INFO

A Giant Machines 2017 2016. szeptember 29-én jelent meg. A Steamen 19,99 eurót kérnek érte (kb. 6000 Ft).



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉGY KAMERAMAN!

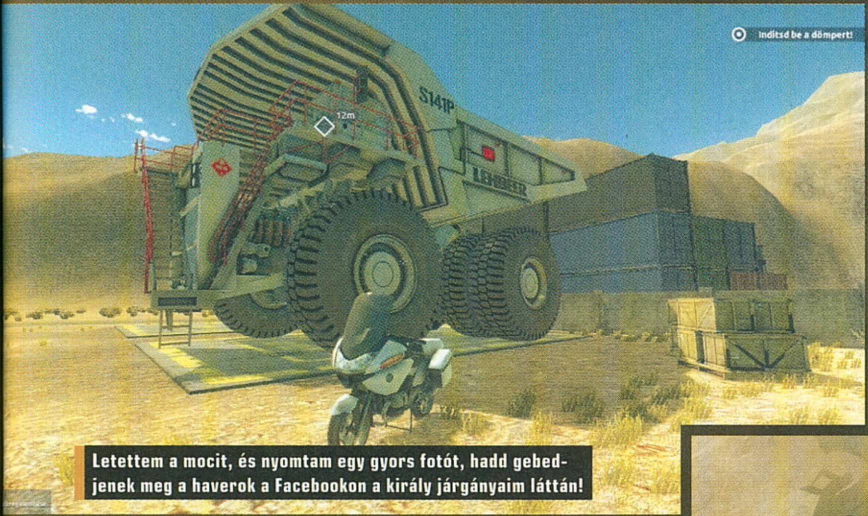
Bár a gépeket lehet vezetni a vezetőfülkéből is, de ezzel az opcióval inkább ne élj, ugyanis a fülkékből alig lehet valamit látni, pláne, ha a lényeges dolgok száz méterre fölötted történnek (daru esetében, teszem azt). Szóval minden munkát külső nézetből kell elvégezni. Rengeteg kameraállás van, váltogass köztük gyakran, hogy mindig a megfelelő szögből láss rá a gépre és arra, amit csinálsz.

TÁNCOLTASD A KICSIKÉT!

A játékban a legtöbb masinának nem kereke, hanem lánctalpa van. Ezekkel élmény precízen és gyorsan manőverezni az olyan küldetésekben, amik időre mennek. Fontos tehát, hogy menet közben ne kanyarogj, inkább gurulj oda, ahol fordulni akarsz, állj meg, és ebből a helyzetből fordulj! Sokkal gyorsabb. A munkafolyamat közben pedig inkább a munkagép tornyát forgasd, precízebb és szintén gyorsabb.

VIGYÁZZ, TÖRIK!

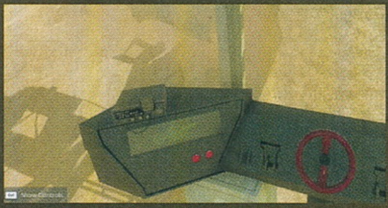
Az exkavátor és a vágógép karja nagyon erős, bármit eltol vagy elnyiszszant, de csak ha jó szögben áll. Ha nem, úgy törik el, mint egy ropi. Épp ezért mindkét gépnél nagyon körültekintően kell dolgozni a karokkal. Ha úgy érzed, hogy fenn fog akadni valamin, húzd vissza! Inkább időt veszíts, minthogy az egész munkafolyamatot elölről kelljen kezdened. A játék amúgy is türelmes hozzáállást követel.



Letettem a mocit, és nyomtam egy gyors fotót, hadd gebedjenek meg a haverok a Facebookon a király járgányaim láttán!

ZENEBONA, VIDEJÓ

A játék grafikailag felemás. A környezet csapnivalóan elnagyolt, ugyanakkor az óriás gépek egy indie játékhoz képest egész pofásan néznek ki. Szépek, részletgazdagok, minden icegficeg rajtuk. Hangzás terén viszont erőteljes a program, és nem csak indie-mércéhez képest. Fejhallgatóval játszottam, és így pont olyan hangos, ahogy azt elvárhatja az ember ezektől a gépektől. Kellemesen változatos is, de amit igazán kiemelnék, az a rádióban szóló zene. Nem találtam arra vonatkozó infót, hány számot licenceltek a játékhoz, de az biztos, hogy sokat. Kétszer ugyanazt a zenét nem hallottam. És igen változatos a paletta, techno, rock, klasszikus, rap, mindenki megtalálhatja a számára megfelelőt. És itt jegyezném meg, hogy Csajkovszkij



Hattyúk tava című muzsikájára manőverezni egy több száz tonnás dömperrel, az valami hihetetlen hangulatos.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos, 3100 GHz CPU, 4 GB RAM, 1024 MB DX11 VGA, 8 GB HDD.

Meglepően szórakoztató, részletgazdag szimulátor, változatos játékmenettel és hét hatalmas munkagéppel. A méret itt igenis lényeg!

GRAFIKA: **75%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

A világ legnagyobb munkagépeit irányíthatjuk benne, aprólékos, változatos.

KONTRA

Unalmas környezet, néha furán működő fizika, ostoba küldetések, bosszantó apróságok.

77%

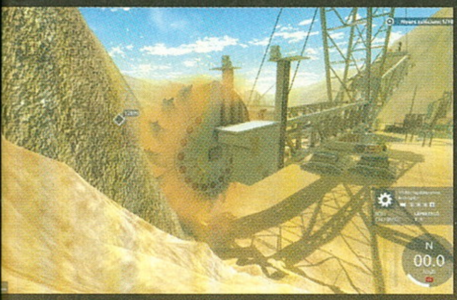
LEROBBANT A GÉP

Bár a játék roppant szórakoztató, sajnos nem minden hibától mentes. Sőt valahol még szerencse is, hogy ilyen rövid. Az első és legnagyobb gond, hogy némelyik küldetés iszonyú nevetséges. Az egyik legrosszabb ráadásul copy paste ismétlődik: először szilíciumot, majd ugrást kell Missourin átfurikáznunk, miközben – nem vicc! – tornádó seregek üldözik szegény dömperünket. Mi meg száguldozzunk a 8 méter széles gépállattal úgy, hogy bármin fenn tudunk akadni. Igen, sajnos a környezet nem sérülékeny, és hiába nyom az a dömper 500 tonnát és száguld 80-nal, egy nyamvadt stoptábla olyan számára, mint egy betonfal. Szerencsére egy ilyen ütközés nem tesz kárt ormótlan járgányainkban, merthogy azok sem sérülékenyek ilyen téren, de rükvercbe kapcsolni és lemászni a tábláról rendkívül nehézkes mutatvány. Ugyanígy gázosak azok a küldetésszakaszok, amikor két lábon kell csinálni valamit. Az szórakoztató, amikor meg kell szerelnünk egy gépet – bár maga a feladat faék egyszerű. Fogd meg az A pontban az alkatrészt, és vidd el a B pontban lévő járműhöz, majd nyomd meg az E gombot és az alkatrész a helyén. De ezek még így is egész jól működnek. A gond az, amikor már fárasztóvá válik, hogy mindent mi csinálunk. Például – ez sem vicc! – a NASA-nál folytatott teleportációs kísérletek miatt bekövetkezett robbanásban nekünk kell a tűzből kihozni a vegyszeres hordókat, elvágni a gázvezetékeket, elzárni a vízvezetéket, és megjavítani a (tócsában álló) transzformátort. Ja, és eközben éppen visszük az űrsiklót A-ból B-be. Tovább nem is kell ragoznom...

Emellett a pályák iszonyú üresek. Az még hagyján, hogy mindent mi csinálunk, de amikor a szilíciumbányában vagy a NASA kilövőközpontjában sincs egy teremtett lélek sem, akkor az azért belerondít az összképbe. Oké, tudjuk, hogy a kormány nem támogatja kellő lelkesedéssel a NASA-t, meg a nagy cégeknek is több marad, ha kevesebb embert fizetnek, de az, hogy szó szerint senki sincs a játékban rajtunk kívül, az gáz. Sőt technikailag mi sem vagyunk benne, ugyanis nincs testünk. A fejlesztőknek még arra sem futotta, hogy legalább egy pálcikaember ücsörögjön a vezetőfülkében, amikor külső nézetre váltunk. Ez különösen vicces, amikor a kis THUGZ-t vezetjük. Már belső nézetből is röhejes, ahogy a kormány magától fordul, de kívülről egyenesen kínosan fest a sofőr nélkül száguldozó kocsi.

NEM JÓ, DE NEM IS ROSSZ

Hazudnék, ha azt írnám, hogy nem csalódtam kellemesen a Giant Machines-ban és egy percig sem szórakoztatott. Minden hiányossága ellenére meglepően szórakoztató tud lenni. És pont ideális a hosszúsága is, mert mire bosszantóvá válnak a hibái, már vége is. Szóval, ha nem zavar a lassú, de szöszölős játékmenet és imádod a hatalmas munkagépeket, a Giant Machines 2017-et jó szívvel ajánlom – amint egy picit lejjebb megy az ára, mert 19,99 eurót nem ér meg, de egy ünnepi leárazás idején már érdemes lehet bezsákolni.



ERESZD KI A GŐZT!

Rengeteg gépben munka közben nő a nyomás. Ezt egy szeleppel (alaphelyzetben a Q gomb nyomva tartásával) csökkentheted. Ha nem teszed, a gép leállhat, ami jó esetben csak azt eredményezi, hogy az egész indítási procedúrát újra végig kell csinálnod, rosszabban katasztrófa és újrakezdés lehet a vége. Ha a nyomásmérő a felénél jár, már érdemes kiengedni a gőzt, biztos, ami biztos...

DŐL A SIKLÓ!

A legnehezebb mutatvány eljuttatni az űrsiklót a kilövőállványig. Nem elég, hogy a szállítóplatform lassú, az űrsiklót egy szellő is lefújhatja róla. Induláskor ezért érdemes +70 és +80 százalékos dőlési szögbe dönteni (alapesetben T gomb) a platformot, így a fizika nem szédíti le a siklót. Amint stabilan haladsz, meg ne állj senki kedvéért, rámpákon áthaladva menet közben állítsd a platform dőlésszögét.

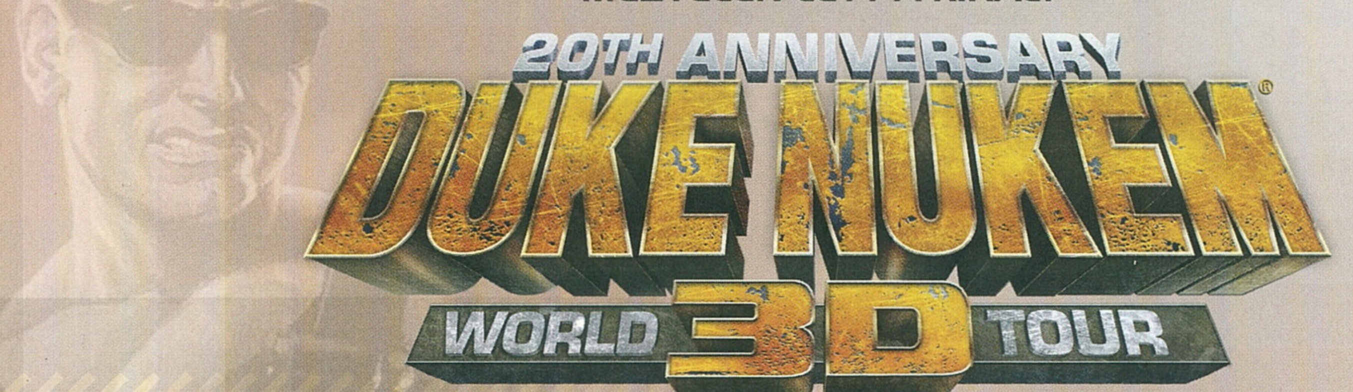
CSAK KIS GÁZZAL!

Persze meg kell állnunk a szállítóplatformmal, mert miért is ne... Ilyenkor ne taposssunk a fékre, mert a sikló bukfencet hány örömében. Azt se hagyjuk, hogy a gép magától lassuljon le, mert az űrhajó úgy is orra bukik. Apró gázfröccsökkel csökkentsük fokozatosan a sebességet! Ha a sikló dőlni látszik, érdemes nagyobb gázt adni, hogy visszabillenjen a helyére. Egyszerű trükk, de jól jöhet.

TÜRELEM!

Említettem, hogy ez türelemjáték. Itt minden nagyon lassan halad, mindenhez nagy távot kell megtenni, mindent aprólékosan kell csinálni. És van még valami: minden elsülhet balul. Ha az ember ráérez, hogyan kell a gépekkel bánni, imádni fogja, de a tanuló időszak alatt biza sokszor törjük el a kart, égetjük le a motort vagy ejtjük orra az űrsiklót. Ne kapd fel a vizet, inkább fújd ki magad és próbálkozz újra!

MEZTELEN LETT A KIRÁLY



[ÍRTA **BODAK**]

DUKE NUKEM A SOROZAT HUSZADIK ÉVFORDULÓJÁNAK ALKALMÁBÓL VISSZATÉRT, A KIRÁLY A VILÁG KÜLÖNBÖZŐ PONTJAIN IDEGENEK HÁTSÓJÁT RÚGJA SZÉT, MERT RÁGÓT MÉG MINDIG NEM ADOTT NEKI SENKI. ÉS ELHOZZA NEKÜNK AZT, AMIRE RÉGEN VÁGYTUNK. MEG AMIVEL RÉGEN JÁTSZOTTUNK. MEG AMIT MÁR RÉGEN EL KELLETT VOLNA TEMETNI.

Mikor megkaptam tesztelésre a Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tourt, még csak annyit tudtam, hogy az eredeti alkotók közül Allen H. Blum és Richard ‚Levelord' Gray gondoskodott az új epizódról, egy ráncfelvarráson átesett játékmotorral – hozzácsapták még az alapjátékot, majd kiadták az egészet 20 euróért, hadd szóljon. Bár nem voltak magas elvárásaim, jóformán mindet sikerült alulmúlni, amin még meg is lepődnék, ha a lécet a sorozat mindenkori legalja, a Duke Nukem Forever nem hagyta volna elég mélyen.

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Publishing

FEJLESZTŐ
Nerve Software, Gearbox

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Király sokadik visszatérésére 2016. október 12-én került sor, PC-n és konzolokon. Steamen 19,99 euróba, azaz kb. 6100 forintba kerül a játék.

Elnézve az előttünk fekvő hullát, teljesen új értelmet nyer Duke híres kérdése: „Az arcod vagy a segged? Miért, van különbség?"

RÉGI MOTOROS

Annak idején, amikor a Doom volt az etalon, nagy számnak számított, hogy fel-le nézhettünk, és bár a Duke Nukem 3D játékmotorja, a Build Engine ezt némi trükközés árán érte el, ez nem vett el az újdonság erejéből. Az ellenfelek és a mindenféle tárgyak a kor számítógépeinek korlátaiból adódóan teljesen kétdimenziósak, úgynevezett sprite-ok, amik mindig ugyanazon oldalukat mutatták és mutatják most is. A World Tour ugyanis szintén a Build Engine-t használja, igaz, annak kipofozott változatán fut, ami már nem pszeudo, hanem valódi háromdimenziós megjelenítést tesz lehetővé, színes fényforrásokat és a szórt fény felületi visszaverődését is támogat, illetve a nagyobb felbontás sem probléma, bár ettől szebb semmi nem lesz, csak felskálázza a képet. A régi és a felújított motor között bármikor válthatunk egyetlen gomb lenyomásával, hogy szembetűnőbb legyen a törődés.

A nézelődésnek azonban korlátot szab Duke nyaki merevsége, amit úgy látszik, hogy az elmúlt évek alatt sem tudtak kikezelni: főhősünk csak durván 60 fokos szögben képes mozgatni a fejét. Ha jóhiszemű akarok lenni, akkor azt mondom, hogy ez a már említett sprite-okból adódik, ugyanis ha teljesen függőleges irányba fordulna a látószög, ezeket legjobb esetben vékony vonalként szemlélhetnénk. Vagyis ha egy, a fejünk fölött röpködő vagy úszó Octabraint akarnánk lelőni, el sem találhatnánk, a hitbox helyett ugyanis csak a sprite felülete regisztrálja a találatokat. De hiába akarnám fényesíteni a dolgot (nem fogom), a valódi 3D-renderelés nem hoz elég újítást ahhoz, hogy hasra essek tőle. Apropó fényesítés. A színes fényforrások a régi epizódokban a helyszínek bevilágításán segítenek, de a neonok körülötti halvány derengésen és jobb láthatósági viszonyokon kívül nem

DUKE NUKEM 3D ÚJRAKIADÁSOK

PLUTONIUM PAK/ATOMIC EDITION

Az alapjátékot bővítette ki egy negyedik epizóddal, két új ellenséggel, saját főellenséggel, és a kicsinyítő módosított változatával.

KILL-A-TON COLLECTION

A legteljesebb kiadás, az Atomic Editiont bővítette tovább egy jól sikerült epizóddal és ötszáz rajongói pályával, a WizardWorks fejlesztésében még három fejezettel, két komolytalan kiegészítővel, illetve a Build Editorral.

MEGATON EDITION

A General Arcade felújításában az összes valamire való kiegészítővel megtámogatva jelent meg 2013-ban ismét a Duke Nukem 3D. Egy év után kikerült kereskedelmi forgalomból, a Gearboxszal való megállapodásnak megfelelően.

sok mindent tesznek hozzá az összképhez. Az új fejezetről azonban süt, hogy már ezt szem előtt tartva készült, így ha kikapcsoljuk a vonatkozó opciót, akkor minimum ocsmány, helyenként viszont szinte játszhatatlanul sötét lesz a játék, bár ez nem róható fel hibának, csak a teljesség érdekében jegyzem meg. És... ennyi. Pedig annyi mindent ki kellett volna hozni a dologból, igaz, ahhoz kicsit többet dolgozni pedig egyszerűen botrányos. Ez annyiból áll, hogy felcaplatunk a kanyargós hegyoldalon a Hollywood felirat betűihez, ahol leverjük a főgonoszt, ami nem más, mint egy vörösre festett Cycloid uralkodó, lángszóróval. Csak arról feledkeztek el, hogy a rőt randaság új fegyvere nem rakétavető, úgyhogy Piroska csak áll egy helyben, bőszen fújja a lángot, ami el sem ér bennünket, csupán kellemesen melegít.

DUKE-OT ELÉGGÉ MEGTÉPÁZTÁK AZ UTÓBBI ÉVEK, ÉS SAJNOS A RETRÓ VISSZATÉRÉS SEM SEGÍT AZ EGÓJÁN.

is muszáj lett volna. A minimum a textúrafelújítás, az animációk finomítása, és akkor még komolyabban bele sem gondoltam az lehetőségekbe.

VILÁGTURNÉ

Az Alien World Order végigkísér a világ nyolc helyszínén, de ezek java jellegtelen, csak a háttérben feltűnő épületek és a feliratok árulkodnak arról, hol is járunk. Ez alól kettő kivétel akad, ami a kreativitás szikráját mutatja (a Piramisok és Frisco), a többi jóindulattal felejthető, a befejező Angyalok Városa Én meg röhögve pakolom bele a rakétákat, amíg meg nem döglik. Szánalmas.

A nettó újítások kimerülnek abban, hogy a zseniális Főtt Homár Fővezér mellé kapunk egy új ellenfelet, ami kedve szerint lezsugorítja magát, villámgyorsan röpköd és az amúgy általunk később megszerezhető Incineratorral támad. Nem árt pár rakétát tartalékolni és lecsapni mielőbb, mert rohadt idegesítő, szerencsére csak három pályán tűnik fel. Az említett új fegyver pedig egy gyúlékony anyagot köpködő ágyú, ami szép lassan elhamvasztja az ellenfeleket, vagy a padlóra fújva forró, egészségre káros tócsát hoz létre.

A látnivalókat Duke néhány egysorossal kommentálja, pályánként pár mondatot rögzítettek, igaz, a régi benyögéseket is újra felvették, hogy a hangminőségbeli különbség ne legyen zavaró. A régi zenék újrakeverésen estek át, a bővítmény minden területe új aláfestést kapott, amiken csupán a régi dallamok csendülnek fel, csak más hangszerelésben. Lehetőség van még a fejlesztői kommentárok bekapcsolására, melyeken olyan hasznos és kevésbé hasznos dolgokat tudhatunk meg, mint azt, hogy például egy pályarész kialakítása akár órákat is igénybe vehet, vagy azt, hogy ennyi mellékhelyiség talán egyetlen más játékban sincs. Most már boldogan halok meg.

NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG

Ha az eddigi sorokat olvasva az a kép alakult ki bennetek, hogy ez nem egy jó játék, akkor részben van csak igazatok. A játék lényegi elemeit tekintve nem változott semmit, még mindig a régi, de a hozzáadott érték minimális vagy megkérdőjelezhető. Például halálunkkor az idő visszatekerhető egy tetszőleges pontra, ami jó, de árulkodó, hogy a játékmenet rögzítése kikerült, vagyis az „új" funkció valójában a régi módosítása. Van még Steam Workshop-támogatás, de nem ártott volna, ha a Build Engine-t is mellékelik, hogy a pályaszerkesztéshez ne kelljen más verziót beszerezni. Mint ahogy az is érthetetlen számomra, hogy miért csak az Atomic, és miért nem a Megaton Edition mellé csapták a World Tourt. Ja, hogy azt már eltüntették a Steamről, ráadásul többet kellett volna dolgozni vele, mert több textúrára kellett volna ráhúzni a specular mapot? Én kérek elnézést.

Ezt 20 eurós árcímke mellett eladni határos az arcátlansággal. Remasternek kevés, bár egy újrakiadásnál azért kicsit több, de egyértelműen nosztalgiára alapozó, minimális erőbedobással összetákolt valami. Leárazásnál is csak akkor érdemes kiadni érte a pénzt, ha nagy rajongó vagy, netán sosem volt szerencséd a régi kalandhoz, és égsz a vágytól, hogy betekintést nyerj a (h)őskorba.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos Intel vagy AMD CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 1,2 GB HDD.

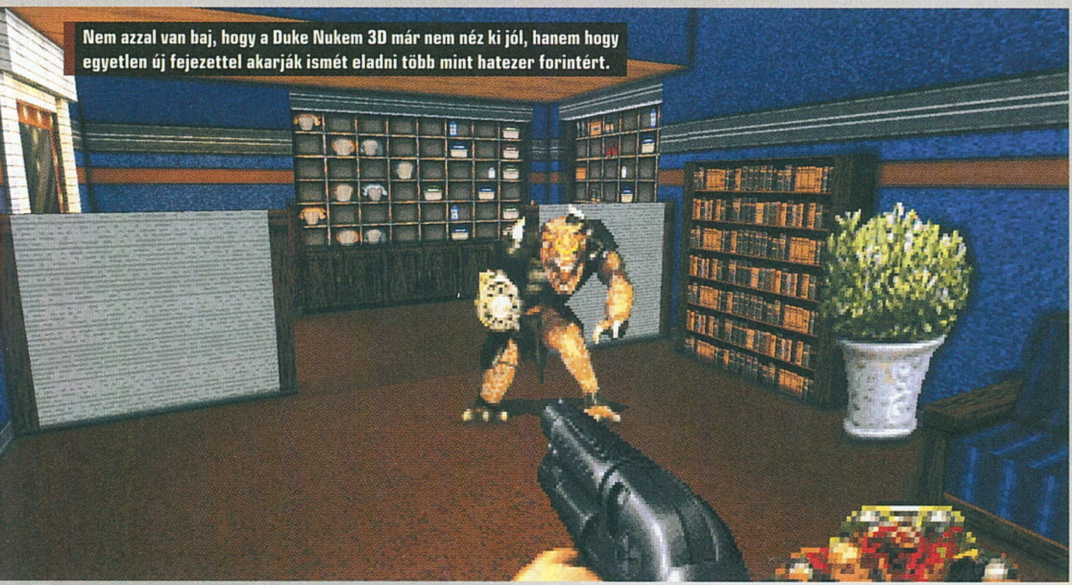
Nyilvánvaló, rajongói vakságra építő pénzlehúzás szaga van. Nosztalgiázásra azért jó.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Duke Nukem még mindig a régi, kis ráncfelvarrással.

KONTRA
Duke Nukem még mindig a régi, de ide botox kellett volna.

57%



Nem azzal van baj, hogy a Duke Nukem 3D már nem néz ki jól, hanem hogy egyetlen új fejezettel akarják ismét eladni több mint hatezer forintért.

KAPITALISTÁKAT IDE!

INDUSTRY MANAGER
FUTURE TECHNOLOGIES

[IRTA TIKA] Megvan az a szitu, amikor az örökösök körbeülik a nagymamát, és hallgatják, hogy 100 hektár földje, 4 kombájnja van, de kiderül, hogy a Farming Simulatorban? Nos, az Industry Manager pont erre való: virtuális gazdasággal fényezi az öntudatot!

Először ugorjunk kicsit vissza az időben, úgy két évtizedet, amikor Trevor Chan megalkotta a Capitalism nevű csodát, és egy olyan új oldalhajtásra terelte a gazdasági műfajt, ami ugyan még mindig a profitszerzésről szólt, ám már nem a Tycoon-széria, vagy az épp a virágkorukat élő városépítő szimek tükörképe köszönt vissza. A színtiszta kapitalizmusról szóló leckében a kereslet és kínálat, valamint a tömeggyártás Szküllái és Kharübdiszei között szép számú játékos vérzett el. Néhány évvel később (1998) aztán a JooWoodnak is megjött a kedve, hogy még több, magát pénzembernek képzelő arcról leverje a lazúrt az Industry Gianttel, és ezzel el is jutottunk a jelenbe, mert az astragon az Industry Giant II-ből merített mindent legyőző akaratot, bár ilyet igazából csak a Puffin lekvár adhat.

Az Industry Manager hibátlan felütéssel indul: kapsz egy kis halom pénzt és csinálj belőle egy kazallal! Frissen alapított nagyvállalat, három választható térkép (kis, közepes és nagy), szabadon srófolható paraméterek, és máris ott vagyunk az ígéret földjén. A városok itt már készen állnak a fogyasztásra, neked pusztán be kell tömni a javak iránt sóvárgó szájakat. Olajfúró toronytól a textilüzemig rengeteg dologba ölheted a milliókat. A rutinosabbak egyből lepakolják a szoftvercéget, és bővli közösségi programokhoz írt bővítményekkel kereskedve építenek ki birodalmat, ami később operációs rendszerekkel, konzolos és számítógépes játékokkal tarolja le a piacot. Ezek a legegyszerűbb láncok, a többségükhöz még nyersanyag sem kell, de ha elindulsz az olyan ágazatok felé, mint a biotechnológia vagy az élelmiszeripar, máris a nyakadba szakadnak a szerves makromolekulák, az aminosav sejttenyészetek, és még vagy száz hasonló, kitermelésre váró nyersanyag. Egy egyszerű családi autó legyártásánál már kapizsgálni fogod, hogy mitől döglik errefelé a légy. Alsó hangon is három gyár, öt üzem és rengeteg bánya munkáját kell szinkronizálni, hogy a félszáz alapanyag egy négykerekűvé álljon össze, és hol vagyunk még a repülő vagy lebegő járművektől. Igen, lebegő autó, valamint MI, univerzális fordítógép és holodekk is van, így nyer értelmet a címben látható Future Technologies kifejezés.

AZT HIHETNÉNK, HOGY A JÖVŐBEN MÁR SOKKAL KEVESEBB SZÍVÁS LESZ A KÖZGAZDASÁGGAL.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment GmbH

FEJLESZTŐ
astragon Entertainment GmbH

MŰFAJ
menedzser

MULTI
nincs

INFO

Az Industry Manager 2016. október 6-án jelent meg a Steamen, jelenleg 19,99 euróért kínálják (kb. 6000 Ft). Beszerezhető egyébként az Amazonról és a www.simuwelt.de oldalról is.

ZÖLD ALGÁTÓL A TITÁNÖVEZETIG...

Látszólag csak építkezned kell, sőt még az utakat is automatikusan behúzza a játék. Itt nincsenek környezetszennyezés miatt síró polgármesterek, pedig akkora füstöt okád a vegyi üzem, hogy talán Makóról is látni. Akkor hol a csapda? Először is, a városokban fellelhető kereskedelmi központ polcait fel kell tölteni árucikkel, ám meglepő módon előfordul, hogy az ebolás oltóanyagra nagyobb a kereslet, mint az üdítőre, tehát mindig figyelni kell az aktuális igényeket. Persze, ha már legyártottunk tizenötezer nagyon gyenge minőségű LCD tévét, az sem megy a szemétre, mert a reklámköltségeknél megnyomjuk kicsit a ceruzát, hogy a szórólapoktól a lebegő drónokig minden médium a mi akciós termékünkről zengjen, és a fogyasztó széles vigyorral üríti ki a raktárakat. Az árképzés és a marketing azonban csak jelentéktelen kis epizód a gyártósorok beindításához képest. Ugyanis minden gyár és üzem tucatnyi árucikket képes gyártani, de ehhez először a tudományos részlegen ki kell

Az Industry Manager igyekszik komolyan venni a szimulációt, és ezzel nincs is semmi baj – kár, hogy az MI már nem nő fel a feladatokhoz.

TIPPEK, TRÜKKÖK

FÖLDET, DE MELYIKET?

A kezdőszektornál, ha a biotech ágazatot választottuk, akkor folyó menti vagy tóparti környezet az ideális a mezőgazdaság miatt, a szoftvercégeknél pedig a városok közelsége, azaz a több munkaerő és némi olaj (műanyaggyártás) jöhet jól. A külső, tengerrel határos szektorok mindenképp felejtősek, kivéve, ha ritka fémet (például aranyat) tartalmaznak, de ennek csak a középjátékban lesz szerepe, eleinte nem igazán.

INFÓBAN AZ ERŐ...

A szoftverpiacon a legkönnyebb meggazdagodni (hehe, nem is olyan elrugaszkodott ez a játék), itt 9-10 olyan terméket is találunk, ami nyersanyagot nem, csak kutatást igényel. Sőt kezdetben az alap termékekből is akkora a hiány, hogy 3-4 gyár pöröghet ezeken, miközben ráérünk kibontani minden fejlesztést. Amikor pedig a piac kezd túltelítődni, nyissunk új kereskedelmi központokat, és kezdjük el reklámkampányokba tolni a pénzt!

MIT TALÁLJAK KI?

A fejlesztéseknél az első mindig az adott ágazatban a plusz munkaerő legyen, aztán jöhetnek az új termékekhez kapcsolódó technológiák (pl. Haladó kutatás nélkül nem gyárthatsz Adatbázis terméket), majd a gyártósorok működésének a költségein faragjunk le. A gyártási minőség nem elsődleges, mert ha nincs konkurens termék, akkor a bóvlit is viszik, és a profit sem nő akkorát, mint várnánk.

SOK PÉNZT ÍGY!

Minél bonyolultabb egy termék előállítása, annál több a tiszta profit. A világpiacról is beszerezhetjük a nyersanyagokat, de a teljes, kiépített láncokon tudjuk a haszon lehető legnagyobb részét realizálni. A világpiac amúgy jó találmány, érdemes rendszeresen átböngészni, és amiből épp nagy hiány mutatkozik, oda bepofátlankodni egy nagyobb mennyiségű készlet rendszeres eladásával. Nagyot kaszálhatunk így.

ODASÜSSETEK!

A legtöbb időt a raktárkészlet bámulásával fogjuk eltölteni, tehát folyamatosan figyelni kell, hogy a napi készletváltozás minden nyersanyagnál pluszban legyen (kicsi pluszban, a nagy túltermelések sem jók, mert raktározási gondjaink lesznek). Ahol mínuszban van a mutató, ott a gyártósornál a napi termelésen módosítsunk, vagy a világpiacról korrigáljunk. A késztermék, ha nem fogy, reklámot neki, hadd ugorjon rá a nép!

FUVAR OKOSBA...

A logisztikának tulajdonképpen nincsenek csapdái, egyszerűen csak minden komolyabb termelési láncho nyissunk új raktárt, és rögtön az infó résznél a bal felső sarokban kapjon egy könnyen azonosítható nevet. Így később tudni fogod, hogy a polimert a „vegyraktárban" keresd, a rezet az „ásványoknál" és így tovább. A raktár elhelyezésének sincs komoly jelentősége, tedd oda, ahova épp elfér!

APRÓBB TRÜKKÖK

Egy adott termék teljes termelési láncát kitehetjük a térképnézetre, ha a Termelési fák ikon alatt, a bal felső sarokban, az apró betűs megjelenítés funkciót bekapcsoljuk. A Statisztika ikon, és az egyes termékek kereslet-kínálat elemzése pedig hamar megmutatja, hogy mit érdemes nagy tömegben gyártani. A gyártósoroknál a miniatűr nyersanyag ikon szintén jó barát, ugyanis készletelemzés is egyben.

Amennyiben a SimCityt egyszerűnek találtad, nos, ez a program tetszeni fog, de azért ne feledd, hogy a szép városok néha rút utcákat rejtenek.

kutatni a megfelelő eszközöket, és nem mellékesen megszervezni a fuvarozást. Lehet, hogy csak nálam okoz gondot megjegyezni 3-5-8 olyan nyersanyag nevét, mint a biomolekuláris tenyészet, mindenesetre a szállítás-ablak egy kisebb memóriajáték, ahol sejtizéket, nanobigyulákat kell betallózni a legújabb gyártósorokhoz. Ezt amúgy nyugodtan csapjuk az élvezeti részhez, de hogy az értékelhető információk szűrésénél sólyomszemű esőemberekre tervezték a rendszert, na, az fájt! Amikor a kutatási sorból kifogynak a tennivalók, semmi visszajelzés nincs, simán elpörögne az ítéletnapig üresen. Egy SMS-szerű üzenetből tudhatnád meg azt is, hogy x gyártósor nem termel semmit, mert elfogyott valamelyik alapanyag, csakhogy percenként 30 ilyen üzenet jön, és jobb helyeken ilyenkor legalább a gyárra kitesznek egy felkiáltójelet.

PÉNZT OSZTOTTAK, ÉSZT NEM!

Gondolom erős konkurenciaharcot vizionáltak Gladbach-ban, de minimum úgy képzelhették, hogy a gép által irányított vállalatok és a játékosok ölre mennek majd a városok körül elhelyezkedő szektorokért. Naná! A kérdés csak az, hogy kivel. Az MI ugyanis képtelen életben tartani a konkurenciát, háromból kétszer néhány óra alatt minden rivális eltűnik a térképről – feltehetően csődbe megy, pedig becsszó, hogy nem piszkáltam egyiket sem! Gordon Gekko-jelölteknek mondom, hogy így a tőzsde is kampec, és kedvenc duónk, a minőségi termelés-árverseny kettős bevetését is el lehet halasztani. Többnyire tehát magányos sandbox harcosként tengődünk a vállalatépítés bugyraiban, és hogy ez mégsem sétagalopp, arról az állandó sztrájkok, marhavészek vagy az egyéb, iparágakat sújtó kisebb szerencsétlenségek gondoskodnak. Emellett a piac napról napra könyörtelenül átírja a termelési stratégiánkat, tehát a statisztika és a raktárkészlet figyelésében abszolút a toppon kell lenni, és gondolkodni, reagálni, ami nem egy rossz dolog (állítólag)!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core CPU, 4GB RAM, Geforce 4xx vagy ATI HD57xx sorozat, 3GB HDD.

Foghíjasra sikeredett a jövő üzleti modelljét bemutató német alkotás, gyakorlatilag nincs konkurencia, csak a pálya kihívásai, és azok a termelési láncok, amiktől viszont ez egy veszett jó játék is lehetett volna.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A nyersanyagok feldolgozása, a termelési láncok felépítése és a piac mozgása is abszolút tökéletes.

KONTRA

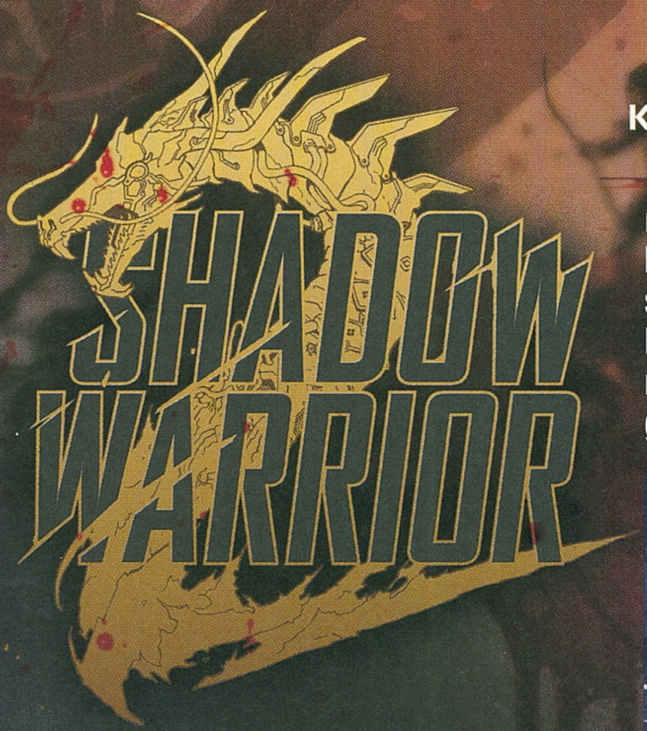
A mesterséges unintelligencia, aztán a kezelőfelület is küzd néhány hiányossággal, és a zene is büntet.

62%

A kivitelezés minősége egy húszeurós alkotásban soha nem fogja elérni, mondjuk, az Anno 2205 szintjét, úgyhogy itt nem is voltak vérmes reményeim. Ami kell, az egy tökéletesen vállalható városkép, és néhány gyár-üzem-bánya a működés minimális illúzióját keltve – na, ez mind megvan. A szufla főleg a részleteknél fogyott el, mint mondjuk a vízfelületek, a talaj kidolgozása, és a puszta bámészkodásra irányuló késztetés, ami a SimCitynél minden kanyarban ott van, itt csak másodpercekig érezhető – a gyár füstöl, láttad? Láttam! Ennyi. A kezelőfelület magyar nyelvű, és a mai napig fogalmam nincs, hogy egyfajta tudatosan tervezett nehézségi elem, vagy egyszerűen csak így sikerült összerendezni az egyes rétegeket. Gondolok itt arra, hogy az alap tudnivalók, információk sosincsenek szem előtt, például nem árt fejben tartani, miből mennyit adsz/veszel a világpiacon, és mennyi jön a termelésből, de az egyes termékek komplett láncainál is folyamatosan puskázni kell, hogy melyik üzemből melyik összetevőt kapjuk.

GYŐZÖTT A KAPITALIZMUS?

Ahogy a jó öreg Henry Ford mondta, színben mindenféle igényt ki tudunk elégíteni, feltéve, ha a kedves vevők fekete autót rendelnek. Itt is erről van szó, amennyiben elfogadhatónak tartod, hogy normális ellenfelek nélkül építesz egy óriásvállalatot, akkor vállalható a játék, persze ne tessék sírni, ha a kasszánál senki nem váltja át a virtuális dollárokat igazira. Óriási öngól, hogy ilyen termelési láncok mellett pont a málé MI-n bukik el a kapitalista érzés.



KARDOK, LŐFEGYVEREK ÉS VÉR

[IRTA BÖJTI] **Hogy mi a hasonlóság egy katana, egy dupla katana, egy gránátvető, egy láncfűrész, na meg egy shotgun esetében? Mindössze csak annyi, hogy ha Lo Wang kezébe kerülnek, a démonok és robotok retteghetnek, mert vérük előbb-utóbb beteríti világunkat, na meg a gonosz entitások létsíkját is.**

Nem vagyunk a robotika területén élen járó mérnökök, de mégis úgy véljük, hogy a shotgun sörétes lövedéke megoldja e masina minden baját.

Az október 10-ével kezdődő hét simán lehetne az év egyik legmaszkulinabb, legjobb időszaka, elvégre gépeinkre egyszerre érkezett meg két keménykötésű macsó. Míg azonban Duke a '96-os 3D epizód 20. évfordulós kiadásával, avagy egy felújított változattal tér vissza köreinkbe, hogy jól seggbe rúgja az idegen hódítókat (tesztünket a 62-ik oldalon találod – bár bodak nem volt oda annyira a programért), addig Lo Wang, a nagydumás harcos egy teljesen új játékkal viszi tovább a Shadow Warrior egyedi formuláját. Egyedi, mert míg hasonszőrű társai leragadtak a fekáliadobálós, mindent szétlövős, minimalista FPS-stílusnál, addig az eredetileg szintén a 3D Realmshez tartozó antihős rengeteget fejlődött 2013-as rebootja óta. A játékmenetbe megszámlálhatatlan fejlesztési mód került, a lootrendszer már-már az aRPG-ket idézi, a humorbombák egyszer halkan pukkantgatnak, máskor pedig hatalmasat robbannak – pont úgy, mint a szörnyetegek, szanaszét potyogtatva ezzel testrészeiket és belsőségüket.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Flying Wild Hog

MŰFAJ
akció

MULTI
van

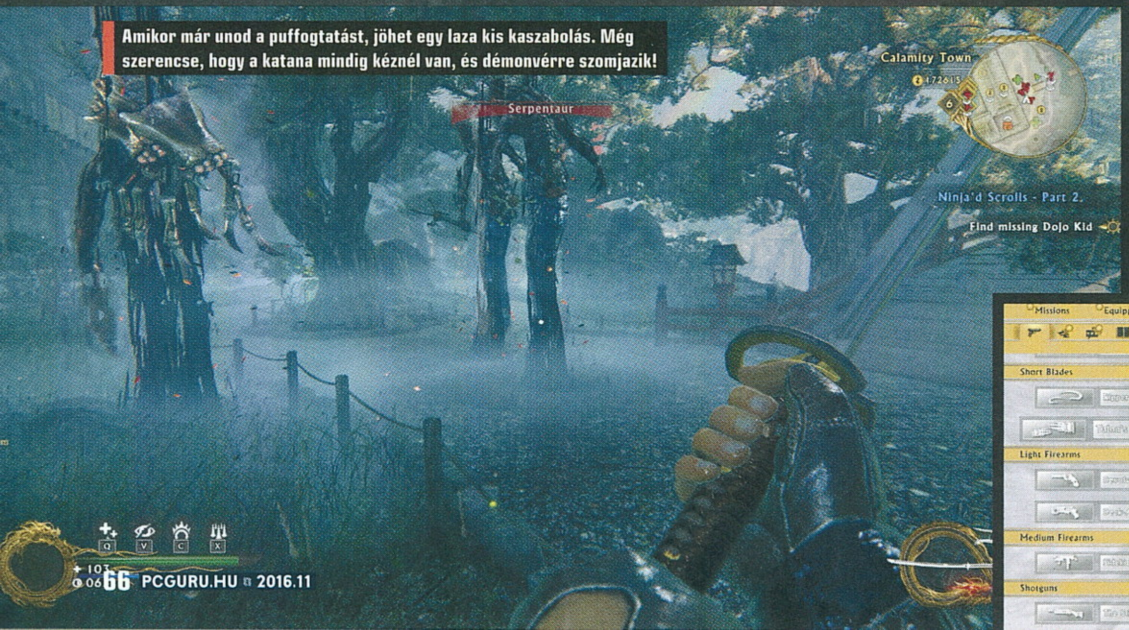
INFO

A Shadow Warrior 2 2016. október 13-án jelent meg, Steamen 36,99 euróért kapható (kábé 11 300 forint), konzolokra csak valamikor 2017-ben érkezik.

TESTEN BELÜLI ÉLMÉNY

Lo Wang napjai átlagosan telnek, miközben pénzért bármire hajlandó. Démonokat fejez le, vagdal szét, majd különleges tárgyakat kutat fel, amikért aztán busásan megfizetik. Egyszer azonban hiba csúszik a számításba: meg kellene védenie egy rendkívül fontos, fiatal leányzót, de későn érkezik a helyszínre, így csak a hölgy lelkét szállítja le a munka elvégzésekor. Persze mindenre van megoldás, így az ilyen kényes szituációkra is, mindössze pár apróságot kell megszerezni, hogy egy ceremónia keretein belül a lány visszataláljon a valóságba, ezzel együtt fizikai valójába, ám addig biztonságba kell helyezni, hogy ne essen baja. Emiatt aztán Kamiko Wang fejében folytatja életét, ami vicces párbeszédeket, fura helyzeteket szül, már persze azon túl, hogy a missziók során megszámlálhatatlan mennyiségű pokolfajzat és jakuza igyekszik megállítani a párost.

Küldetésből azonban van bőven, elvégre a felvezetés után egy jó kis játszótér, egy nagyjából nyitott világ a játékos jussa, amin belül a központi helyszín szolgáltat minden lényegi összetevőt, így pár boltost, valamint kulcsfontosságú karaktert. Előbbieknél persze jó cuccokhoz lehet hozzájutni, utóbbiak pedig a mellék- és főküldetéseket szolgáltatják, hogy az erdők és barlangok után Lo Wang még a démonok dimenziójába is átruccanhasson. A csetepaté bármikor bekövetkezhet, mindenfelé ellenséges harcosok, pokoli szörnyetegek flangálnak, ezzel indokot adva egy jó kis pofozkodásra, aminél aztán



Amikor már unod a puffogtatást, jöhet egy laza kis kaszabolás. Még szerencse, hogy a katana mindig kéznél van, és démonvérre szomjazik!

NEM ELÉG AZ APRÍTÁSBÓL?

Amennyiben belejöttél a mészárlásba, és élvezted a nagy robbanásokat, jó hírünk van, ugyanis a Steam kínálatában további, hasonlóan jópofa alkotásokat találhatsz, amikkel elütheted, pontosabban fogalmazva ellövöldözheted az időt.

Az eredeti Shadow Warrior egyfajta következő lépcsőfok volt a 3D Realms technológiája szempontjából, ráadásul a Duke Nukem 3D-vel ellentétben jelentősen épített a japán fegyverek használatára, így surikennel és katanával is irthattuk ellenlábasainkat. A legjobb az egészben: ma már ingyen játszhatunk vele a Steamen.

SHADOW WARRIOR CLASSIC (1997)

SHADOW WARRIOR (2013)

A független Flying Wild Hog bemutatkozása, a Hard Reset sem volt rossz (sőt!), ám az ezután érkező reboot még jobbnak bizonyult. A 3D Realms klasszikusára már sokan nem emlékeztek, így aztán az mindenképpen pozitívum, hogy a remek, modernizált feldolgozás hatására többen is felfigyeltek az eredetire.

2013 a felújítások éve volt, elvégre ekkor született meg az eredetileg szintén a 3D Realmshez tartozó Rise of the Triad remake-je, ám ebben az esetben sajnos a túl konzervatív játékmenet nem öregedett jól, mondhatni mindenben elmaradt az eredeti kultjátékhoz képest. Egy kis darálást persze így is megér, ha ráértek.

RISE OF THE TRIAD (2013)

bevethető, amit csak el tudunk képzelni. Sőt a repertoár tulajdonképpen tényleg a fantáziánkra van bízva, elvégre a lootolással, fejlesztéssel és kraftolással szabad kezet kapunk abban, milyen eszközzel szeretnénk elvenni az opponensek életét, ezzel rengeteg árvát, özvegyet hagyva a Pokolban.

TŰZ, JÉG, JÖJJ VELEM!

Lo Wang pont olyan, mint Gombóc Artúr, amikor betér a csokoládéboltba, csak hát szerencsére démonbolt nem létezik, a választás azonban így is nehéz, főhősünk pedig mindenkit szívesen lát: dagadt démon, bogár démon, óriás démon, mitológiai démon… a lényeg a d betűs szó. Ha megvolt a kötelező izmozás, aminek végére az indulatos, ám az erőviszonyokat rosszul felmérő delikvensek darabjai már szanaszét hevernek, jöhet az apróságok felvétele. Na meg a mindenfelé elhelyezett ládák kifosztása. Ha pedig már úgy nézünk ki, mint kedves Miklós december 6-án, a puttonyból meg csak úgy hullnak a sima, kék és arany kiegészítők, bizony ott a lehetőség az egyre terebélyesedő fegyverlista tuningolására. Minden kard, pisztoly, puska több szinten upgrade-elhető, aminek hála a kritikus találati esély, a tűz-, a jég- és az elektromos sebzés tulajdonképpen bármihez hozzárendelhető, a főszereplő zsebében (vagy ki tudja hol) tárolt halálhozók pedig bármikor lecserélhetőek valami újabb mordályra. A kiegészítőket azután egybe is lehet olvasztani, hogy még ritkább, még egyedibb speckó kerüljön a kedvenc shotira, ezzel nyújtva a Diablóra és a Borderlandsre hasonlító szabadságot a gyilkolás terén. Persze maga Wang is erősíthető a kapott XP utáni szintlépésekkel, avagy az életerőtöltők kipottyanása az ellenfelekből, a Chi-energia milyensége és mértéke, az ellenállás ereje egyaránt kitoldható. Várjunk csak… mi az a Chi? A helyzet az, hogy a temérdek, már felsorolt különlegesség mellett egyedi varázslatok is vannak a repertoárban, avagy azon túl, hogy sok fegyver is rendelkezik extra támadásokkal, még ott vannak a főszereplő varázslatai is, mint mondjuk az életerőtöltés, az erőlökés, netán a földből előtörő karók, amikre egész egyszerűen felszúródnak a közelben lévő normál mobok, így dekorálva az aggyal, béllel, karokkal és lábakkal díszített helyszínt. Családias, nem igaz?

Talán az utóbbi idők legszórakoztatóbb FPS-e, ami kicsit sem akar többnek látszani egy komolytalan akciójátéknál.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel i3-6300 vagy AMD A10-5800K CPU, 8 GB RAM, GeForce GT 560Ti vagy Radeon HD 6850 VGA, 14 GB hely.

Minden téren jobb és tartalmasabb folytatás, ami kiválóan alkalmazza az alapjáték kardos, lövöldözős mechanikáját.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagyszerűen optimalizált, kifejezetten szép, klasszikus FPS-hez képest a játékmenete is elég mély, ráadásul egyszerre négyen is apríthatjuk benne a démonokat.

KONTRA

A sztori erősen középkategóriás, hosszúak a töltési idők, néha azért csak zuhan az a fránya képfrissítés, miközben a végére a harc is kicsit repetitív.

88%

HASFALMETSZŐK

Mondhatnám, hogy értem én a viccet, csak nem szeretem, de felesleges volna. A Shadow Warrior 2 pont olyan, mint az elmúlt évek más lengyel fejlesztései (The Witcher 3, Dying Light, Layers of Fear), látszik minden egyes pillanatán, hogy rengeteg szeretettel, szívvel és lélekkel lett összerakva. A Flying Wild Hog egyszerűen fogta az alapjáték, majd a reboot receptjét, azt pedig összekeverte minden jóval, ami a zsánerben csak elérhető. Persze B-kategóriás viccelődésnél és pózerkedésnél többre, AAA-s sztorira és színészkedésre senki ne számítson, de Lo Wang története soha nem erről szólt. Mindezek helyett van ragyogó, kellően zúzós zenei aláfestés, simulékony irányítás (billentyűzettel és egérrel is folyamatos, olajozott az akció), kifejezetten szép külső. Az ellenfelek és helyszínek egyaránt mesések, a buja növényzetet fújja és borzolja a szél, az eső néha elkezd szakadni, a fények meg alapvetően dobják fel a külcsínt. Mindezeken túl pedig ott a zsánerhez mérten kifejezetten mély játékmenet, plusz a kooperatív multi, mert bizony akár négyen is nekiállhatunk a démoni ellenfelek irtásának, ami nem elhanyagolható szempont még úgy sem, hogy a szimpla kampány is 8-12 órán át kitart. A helyzet az, hogy ebben az évben a Shadow Warrior 2 az a program, amivel talán a legjobban szórakoztam. Egyszerűen élvezetes az ide-oda suhanással, a könnyed és nagyon látványos harccal, a borzalmas mennyiségű fegyverrel és ellenséggel, miközben párbeszédei és átvezetései miatt meglehetősen humoros is. Kár, hogy a töltési idők kicsit hosszúra nyúlnak, néha le-leesik az fps, illetve egy kicsit kidolgozottabb sztori csak erősítette volna az élményt, de az előzményhez képest ezeken túl mindenben jobb és változatosabb a folytatás. Így tehát ha kicsit is kedveled ezt a műfajt, bátran ess neki Lo Wang új kalandjának, mert ennél jobbat és szórakoztatóbbat ebben az árkategóriában nehezen találsz.

AZ EXTERMINATUS HATÁRÁN

WARHAMMER 40,000 ETERNAL CRUSADE

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Amikor márciusban előzetest írtam az Early Acces alapján, nem gondoltam volna, hogy ilyen hamar megjelenik a „végleges" produkció. Ahogy a játékosok, de még talán a fejlesztők többsége sem. És mind jobban jártunk volna, ha ez nem is következik be még pár hónapig.

Vagy akár egy teljes évig. Annyi idő talán elég lett volna, hogy a végeredmény nagyjából megfeleljen az ígéreteknek és elvárásoknak. A helyzet ugyanis az, hogy ez a játék elméletben egy MMO lett volna perzisztens világgal, afféle extravéres Planetside 2. Az Early Access csak az aréna alapú PvP-t tudta ebből bemutatni, de a készítők fogadkoztak, hogy a végleges játékban ott lesz a frakció alapú harc a bolygóért, méghozzá epikus méretű csatákkal. Aztán megjelent az 1.0.0, eltűnt az Early logó, és megkaptuk az aréna alapú PvP-t – de a készítők fogadkoznak, hogy majd egyszer csak megjelenik, amire a legtöbb játékos eddig is várt.

AZÉRT EZ IS VALAMI...

A depresszív kezdetek után lássuk, mi az, amit kapunk a játékban! Immár mind a négy eredetileg ígért faj elérhető: ork, eldar, űrgárdista és káosz gárdista, de a F2P orkokról le kell mondanunk. A Battle now 30-40 fős azonnali csatái szintén működnek, általában még várni sem kell. A perzisztens világra csak a World map emlékeztet fájóan, valamint innen indíthatók az „extra" módok, csak éppen a program egyelőre nem dúskál játékosokban. A Steamcharts statisztikája szerint október közepén átlagban 1000 fő játszik egyszerre, míg az eddigi rekord kevesebb, mint 3000 harcos volt.

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
Behaviour Interactive

MŰFAJ
MMO-akció

MULTI
van

INFO

Az Eternal Crusade 2016. szeptember 23-án jelent meg Európában. Az alapjátékért Steamen 49,99 eurót (kb. 15 500 Ft) kérnek.

A jelenlegi legnagyobb, 50-60 fős Grand Battle módra éppen ezért elég sokat kell néha várni, a kisebb Skirmish viszonylag gyorsan elindul, mivel ez a sima csata is. Lairként pedig a PvE ígéretek maradványai találhatóak meg, egy kicsit kaotikus, kicsit unalmas horda móddal az ötfős csapatoknak, amiknek összeállítása néha percekig tart. De csaták előtt és után nem árt egy kicsit „barbizni" a karakterünkkel.

Loadouts címszóval találjuk meg a felszerelés-választó részt. Itt már akadnak jó hírek. 10 egyéni összeállítást készíthetünk, amiből ötöt vihetünk be egy csatába, az alap osztályok mellé. Már ez önmagában elég kellemes taktikai lehetőségeket ad. Még inkább a felszerelés tényleges kiválasztása, ahol a meglévő LP ponthatárainkon belül variálhatjuk a fegyvereket és kiegészítőket, legalábbis ha már megvettük, vagy megnyitottuk azokat. Azért itt is akadnak kellemetlenségek, főleg a kezdő fegyverek gyenge választékában, és a kissé nehézkes felszerelés-válogatásban.

A további fejlődési élményről az Advancements gondoskodik, ahol a csaták során szerzett előmeneteli pontjainkat költhetjük el, a szintünknek megfelelő lehetőségek megnyitására. Ez a terület nagyon ígéretes, de egyelőre kissé unalmas, mivel főként kisebb kiegészítő felszereléseket oldhatunk fel, valamint a fegyverek LP igényét csökkenthetjük. És idővel elérhetjük a veterán osztályokat, amik 40 százalékkal több LP-ből gazdálkodnak – nem túl izgalmas, de felettébb hasznos tulajdonság.

CALL OF WARHAMMERFIELD

A játék PvP része egyelőre kisebb területfoglalós csatákra és komolyabb ostromokra bontható.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KEZDŐK SZERENCSÉJE

Ha újoncként benézünk a Loadout menübe, láthatjuk, hogy az alapfelszerelés gyenge, ráadásul kiegészítőket sem használhatunk pl. a páncélon. Szerencsére az előre elkészített karakterek számára ezek egy részét feloldották a fejlesztők, például a gránátot is, amit egyébként nem kapnánk meg csak úgy, mert majd ebből tanulunk. Így eleinte inkább a Preset harcosokat válasszuk a csatákban.

TANKOS KIRÁLYOK

Egyedül ülni egy tankban szomorú dolog, mivel ugrálnunk kell a kormány, a löveg és a bolter között. Ráadásul ez általában rövidtávú megbízás, mert közelről és főleg hátulról elég könnyen szétkaphatják a kasztnit. Azonban egy három-négy fős csapat egyszerre manőverezhet, oszthatja a halált, és ha mégis közel ér valaki a tankhoz, ahol a bolterekkel nem érik el, kiszállhatnak, hogy visszaküldjék a spawn pontra.

KARDPÁRBAJ HELYETT

Alapvetően háromféle támadást használhatunk közelharcban. Jobb gomb a gyors támadás, ezt blokkolhatjuk a bal és jobb gomb egyidejű használatával előcsalható védekezéssel, amit átüt a hosszan tartott jobb gombbal bevitt erős támadás – amit megelőzhet a gyors. A kaotikus harcra tekintettel azonban legtöbben csak a jobb gombot nyomogatják, és az nyer, aki előbb talál be, vagy akinek erősebb a fegyvere.

Az űrgárdistának csak egyetlen igazán fenyegető ellensége van: a zöld, ocsmányul megrajzolt plazma-effekt!

Mindkettő viszonylag taktikus csapatmunkát igényel, amit nehezít, hogy a halálhoz sokszor elég 3-4 szerencsés lövés, míg a közelharci egységek ennél is gyorsabban végezhetnek bárkivel. A távolsági-közelharc egyensúlyán folyamatosan dolgoznak, de egyelőre utóbbi sokkal hatékonyabb, különösen, mivel testközelből a jobb fegyvereket megnyitott közelharci osztályok ellen a távolságiak teljesen esélytelenek a késeikkel, és a fegyverek pontatlansága miatt néha még messzebbről is.

A játék elég ellenséges a kezdőkkel. Akinek nincs gyakorlata a Call of Dutyban vagy Battlefieldben, nagyon hamar felhúzhatja magát azon, hogy őt átlag fél percenként csapják agyon olyan fegyverekkel, amiket csak sok csata árán nyithatna meg, a sajátjaival viszont jóformán csak élő pajzsnak jó. Gyakorlottabbak azért nyugodtan vessék bele magukat a csatába, viszonylag hamar ráérezhetnek a ritmusára, és onnantól a jobb felszereléshez szükséges előmeneteli és rekvizíciós pontok is szépen pörögnek majd. Rosszabb esetben 2 prémium fegyvert megvehetnek a játékhoz járó, valós pénzhez kapcsolt RTC-ből is. Igen, mikrotranzakciók egy teljes árú játékban, ki ne imádná ezt? Az RTC-t leginkább egységeink öltöztetésére költhetjük, anélkül a személyre szabási lehetőségeink igen szegényesek (némelyik fajjal még így is, de ez aztán biztos javulni fog), valamint megvásárolhatjuk a legtöbb alapfegyver extrémebb kinézetű változatát. Emiatt sokan P2W-t kiáltottak, de tévednek: bár némelyik hajszálnyival jobb az alapmodelleknél, azonban a prémium fegyverekre nem aggathatunk kiegészítőket, így hosszabb távon a sima változatok lesznek erősebbek.

HÁTRA VAN MÉG A FEKETELEVES

Lassan jönnie kéne annak a résznek, ahol a komoly pozitívumokról írok. Nos, a játék fejlesztése nem állt le... Ez esetünkben annyit jelent, hogy a kiadáskor még néha esetlen animációk javulnak, a fegyverek és felszerelések száma is lassan nődögél, néhány különösen OP fegyver-faj kombinációt eltüntettek, és a lag is kisebb – néha már csak 2-3 másodperc, mire a tank tornyát is legenerálja a program. A belső tereken összezsúfolódó 8-10 egymást kaszaboló játékos azonban még simán megfelezi a másodpercenkénti képkockaszámot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3/ AMD FX 3GHz felett, 6 GB RAM, GTX 660/ HD7850 2GB, 40 GB HDD.

Ígéretes MMO-nak indult, de egyelőre éppen csak közepes aréna TPS, Warhammer 40K skinnel.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Az egyetlen aktív, multis TPS a WH40K világában, az embert néha elkapja a hangulata.

KONTRA

Az összes beteljesületlen ígéret, bug, lag és játékmechanikai ostobaság.

67%

Ezen kéne a lehető leggyorsabban változtatni, aztán jöhetnének a további problémák, tetszőleges sorrendben: töltési idő, fajok egyensúlya, fegyvernemek egyensúlya, járművek egyensúlya, PvE kidolgozatlansága, grafikai és hang bugok, irányítás darabossága. Utána akár neki is lehetne kezdeni a fejlesztéseknek. Hogy miért? Mert az összes hibája, hiányossága és idiótasága ellenére az EC képes néha szórakoztató lenni, no meg nem is akad más lehetőség a WH40K világában csépelni egymást, a szinte teljesen kihalt Space Marine nehézkes multiján kívül.

AKKOR IS EARLY ACCESS!

Bár sok csalódott játékos szeretné, de nem nyilváníthatjuk No Man's Sky-nak a játékot, mivel bár túl sokat ígértek az alkotók, sőt még most is iszonyatosan túlzóak a reklámozott tulajdonságokkal, de az EA hozzáféréssel és streamekkel folyamatosan szemmel követhettük a fejlesztést, így látható volt, mennyire nem tartanak még sehol. A csapat most gőzerővel igyekszik pótolni a lemaradást, és kommunikál a játékosközösséggel, de kérdés mire lesz elég ez a törekvés a praecox kiadás miatt megcsappant bizalom mellett.

Összességében nagyjából ott tartunk, mint márciusban. A játék nincs kész, sem MMO-ként, sem sima aréna TPS-ként. Akinek nem létszükséglet, hogy most azonnal belevesse magát ebbe a világba, az várjon egy komolyabb leárazásig és egy tonnányi fejlesztésig. Sőt akár tovább, mert hacsak nem sikerül a fejlesztőknek pár hónap alatt behozni a lemaradásukat, az Eternal Crusade is az Evolve sorsára juthat. A mikrotranzakciók mellett amúgy is jobban állna neki az F2P, és úgy a játékos bázis is megugrana végre.

„Te figyelj, ha már így összekerültünk, hadd kérdezzem meg, hogy neked a saját acélszabód varrta a vasboxert? Csak mert az enyém kissé szorít."

HALÁL A FELLEGEKBŐL

Elsőre elég nehéz boldogulni a repülésre képes egységekkel, de érdemes rászánni az időt a gyakorlásra. Profiként már gyorsabban közlekedhetünk a bázisok között, feljuthatunk magaslatokra, és a levegőből lecsapva elkábíthatjuk ellenfeleinket – valamint szövetségeseinket is, szóval csak óvatosan! És úgy általában ez az egyik leghasznosabb, és ami még fontosabb, a legszórakoztatóbb karakterosztály.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

Bár a négy fő karakterhely kevésnek tűnhet, mégis érdemes mindegyik fajt kipróbálni az egyéni felszereléseik és előnyeik kitapasztalására. Az Orkok például (extra) pontatlanul lőnek, de nagyobb az életerejük. Az Eldaroknál pedig a legtöbb egység gyengén páncélozott, de fegyvereik tűzgyorsasága komoly előnyt jelenthet. Mellesleg egyikük szinte korlátlanul repülhet, egy másik meg láthatatlanná válhat.

HASZNOS GOMGOK

A csata hevében megfeledkezhetünk róluk, de ezek a „trükkök" életet menthetnek, főleg a sajátunkat. A Space lenyomásával arrébb gurulhatunk vagy ellenfél közelében erősíthetjük a gyors támadást. A bal Control (célzás) hosszabb nyomva tartásával befoghatunk egy célt, ami a Dark Souls kedvelői mellett az okosfegyvereknek is kedvez. Ha pedig Chris a közeledben van, mindig spottolj a Q-val!

GRINDRE FEL!

Ha zavaró, hogy a PvP-ben nehezebben érvényesülünk a kezdő fegyvereinkkel és felszerelésünkkel, nézzünk be inkább a Lair mód tyranida fészkeibe. A PvE küldetésekben egy alap nehézfegyverzetű vagy gyógyító karakterrel is boldogulhatunk, és szépen potyog majd érte xp és „credit". Első alkalmakkor csak kövessük a csapatot, támogassuk őket, és figyeljünk oda, hogy ebben a módban is van baráti tűz.

AZ SZÁMÍT, AMI BELÜL VAN

MAD GAMES TYCOON

[ÍRTA DREAMER] AZ ELMÚLT ÉV FOLYAMÁN SORBAN ÉRKEZTEK A KÜLÖNFÉLE MENEDZSMENT JÁTÉKOK, KEZDVE A HARMATGYENGE GAME TYCOON 2-VEL, TOVÁBB MENETELVE A MÁR JÓVAL KIDOLGOZOTTABB PROJECT HIGHRISE FELÉ – MOST PEDIG ELÉRKEZTÜNK A KORAI HOZZÁFÉRÉSEK GYÖNGYÉHEZ, A MAD GAMES TYCOONHOZ.

Mindannyian ismerjük azt az idegesítő alakot, aki valahányszor belefut egy kritizáló kommentbe, visszafelesel azzal, hogy „ha nem tetszik, csinálj jobbat". És persze sokan pontosan azt tesszük, amit az ilyen „konstruktív" hozzászólásokat hagyó alakokkal tenni szokás: hagyjuk, hadd főjön meg a saját levében. Persze vannak olyanok, akik magukra vállalják a feladatot, és az internetes trollok által szított tűz parazsát a saját két kicsi kezükbe véve ténylegesen belefognak egy önálló projektbe.

A JÓ

A Mad Games Tycoon 2015-ben került forgalomba Early Access játékként, majd idén, szeptember közepén jelent meg teljes fényében tündökölve. Az eddigi mérleg alapján 18 nyelven lokalizálták, köztük magyarul is, igaz, a nyelvtudása hagy némi kívánnivalót maga után a félig angol, félig magyar mondataival. Persze ezt fel lehet fogni úgy is, hogy a Mad Games Tycoon jó választás azoknak, akik frissen kezdtek el idegen nyelvet tanulni, és nem riadnak vissza attól, ha hirtelen identitászavaros kezelőfelülettel találkoznak. Cserébe a program meghálál minden rászánt percet.

A Mad Games Tycoonban saját játékfejlesztő cégünket igazgathatjuk, akárcsak a Game Dev Tycoon vagy a Game Tycoon 2 esetében. Azonban itt már jóval több lehetőségünk akad, mint ahogy azt korábban megszokhattuk. Kezdésként megadjuk a cégünk nevét, avatárt és logót választunk, majd kapunk egy üres irodát, kezdőtőkét, és így kell boldogulnunk. Saját munkaterületünket nekünk kell a szükségleteink és ízlésünk szerint meghatároznunk. Mindezt egy kísértetiesen az eredeti Simsre emlékeztető rendszeren keresztül tehetjük meg, amivel persze semmi gond, hiszen minek toldozzunk valamit, ami hibátlanul működik? A kurzort használva kijelölünk egy területet, ahova lehelyezzük a falakat, megadjuk a szoba funkcióját, majd berendezzük azt. Még mielőtt valakiben feltámad a lelkébe rejtett belsőépítész, leszögezném, hogy az opcióink igen limitáltak, szóval az enteriőr dizájnerek nem itt fogják megtalálni álmaik segédprogramját. De például ha MMO-t vagy multis játékot akarunk fejleszteni, akkor érdemes saját szerverszobát kialakítanunk. Az idő múlásával egyre több lehetőségünk és tőkénk lesz az iroda fejlesztésére, amit érdemes megtenni, hiszen a munkaközeget a játék értékeli és kategóriákba sorolja. A terület fejlesztésével nem csupán esztétikai oldalunk teljesedhet ki, de megnő azon munkások száma, akik nálunk szeretnének dolgozni.

Sok játékban lehet saját fejlesztőstúdiónk, de a Mad Games Tycoon az egyik legjobb próbálkozás.

ADATOK

KIADÓ **Eggcode**

FEJLESZTŐ **Eggcode**

MŰFAJ **menedzser**

MULTI **nincs**

INFO

A Mad Games Tycoon az Eggcode nevű német cég produkciója, melyen csupán egyetlen ember dolgozott. Első ízben Early Access címként debütált, amit a 2016 szeptemberi megjelenés követett.

Persze az is nyilvánvaló, hogy nem egyedül látunk neki a videojátékainknak. Megalakíthatjuk saját fejlesztőcsapatunkat, akiket magunknak kell összefognunk. Azzal sincs gond, ha alkalmazottaink nem elég tanultak, hiszen elküldhetjük őket képzésekre. Ezzel az egyszerű megoldással megspóroljuk az időt, amelyet az új kollégák keresésével töltenénk. Imázsunk kialakításához azonban nem csupán az irodánk csinosítása és a nekünk dolgozók hozzáértése szükséges. Arról is döntenünk kell, mégis milyen típusú stúdiót szeretnénk igazgatni.

Egyetlen műfajjal szeretnénk foglalkozni vagy több területen akarjuk kipróbálni magunkat? Teljes mértékben rajtunk áll, hogy milyen utat választunk, csak az számít, hogy a végén jó játékkal rukkoljunk elő. Miden egyes kész termékünket értékelni fogják a szaklapok, ahogy azt a való életben is tennék. A végeredmény befolyásolja az eladások számait, illetve az is dobhat az ügyfelek vásárlási kedvén, ha cégünk anyaországának slágerzsánerét választjuk műfajként. Tehát, ha Kanadában állomásozol, ahol 5 százalékkal jobban fogynak a szimulátorok, és jó kritikát kapott az általad készített Lazy-Cat Simulator, akkor jóval több kópiát fogsz eladni, mintha mondjuk egy közepesen értékelt RPG-t adnál ki a kezeid közül.

Na, vajon kik a legjobb játékfejlesztők a vidéken? A 4D Realmz nemsokára kiadja a Puke No Man's Forever Sky-t!

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE CSÜGGEDJ!

Első ízben, íme, némi biztatás. Ha első vagy második alkalommal nem sikerül beindítanod a vállalkozásod, akkor se add fel! Sokan küzdenek ugyanezzel a gonddal, tehát ne érezd, hogy egyedül vagy a problémáddal! Helyette keresgélj az interneten, és nézz szét tutorialok, guide-ok után kutatva! Az azokban található tippek a segítségedre lehetnek. És persze emlékezz rá, hogy a Blizzard sem két nap alatt lett sztár!

BELÉPŐSZINT 101

Egyszerűen nem győzöm hangsúlyozni, hogy ne feledkezz meg arról, mennyire súlyos tényező a megfelelően kialakított iroda! Amellett, hogy gondoskodunk egy online játék fejlesztésekor a szerverszobákról, az olyan triviális helyiségekről se feledkezzünk meg, mint amilyen a mosdó! A WC-t pedig lehetőleg a dolgozószoba környékére húzzuk fel. Ha másként teszünk, ne lepődjünk meg, ha a dolgozóink körbe-körbe fognak szaladgálni!

ARKHAM-SZINDRÓMA

Kiadás előtt ne felejtsd el debuggolni a „kész" státuszt elérő játékaidat! Amennyiben kihagyod ezt a lépést, minden bizonnyal hibás programot fogsz kiadni a kezeid közül, ezzel pedig alaposan elkaszálod a saját reputációdat, és a játékod is megsínyli a gondatlanságot. Ugye nem akarsz a Ubisoft vagy a Warner cipőjébe lépni, ha játékok kiadásáról és fejlesztéséről van szó? Arkham Knightból és Unityből kösz, de egy is elég volt.

HÍRES VAGY HÍRHEDT

Az eladási számok adják meg egy vállalat fennmaradásának gerincét. Éppen ebből kifolyólag fontos, hogy a cégünk jó hírnévre tegyen szert, hiszen ha híre megy annak, mennyire inkompetens vállalatot igazgatsz, akkor jelentősen megcsappan a potenciális vevők vásárlási kedve. Ellenőrizd a bugokat, fejleszd és csinosítsd az irodád, illetve bánj jól a dolgozóiddal! A nap végén hálás leszel érte, türelmed meghozza gyümölcsét!

CSALÁDIAS KÖRNYEZET

Ügyelj arra, hogy a neked dolgozó fejlesztők száma ne lépje túl az 5 főt. Ha belépsz az AAA kategóriás játékokat készítő stúdiók közé, akik nagyköltségvetéssel dolgoznak, akkor érdemes kitolni ezt a számot 8-9-re. Többet azért nem érdemes felvenni, mert csak a pénzt fogyasztják, különösebben többet nem tesznek hozzá a fejlesztéshez. Ha azonban beleestél ebbe a csapdába, elküldheted a felesleges embereidet kutatómunkát végezni.

MASTER RACE

Van abban valami ironikus, hogy egy PC-exkluzív játék fő célja egy vagy több konzol létrehozása, és ahogy azt sejtheted, ez jelenti a legnagyobb kihívást. Rengeteg pénzt és időt emészt fel, ezért ha elkészülsz vele, mindenképpen építs köré egy masszív marketing kampányt. Hirdess minden elérhető platformon, tévében, rádión és így tovább! Amennyiben így teszel, több emberhez ér el a konzol híre.

KINYIFFANT A BANK

Szerintem sokan vannak úgy, hogy pénzt felvenni és hitelekkel bajlódni csak akkor akarnak, ha már közeleg az apokalipszis, és látják a négy lovast az iroda felé ügetni. A Mad Games Tycoonban az egy igen nagy hiba, főleg a játék elején. A pénzfelvétel szerves része az alapoknak, szóval merd kihasználni a bankok által nyújtott lehetőségeket! Később, amikor beindul az üzlet, úgyis megtérül a korábban felvett összeg.

A Mad Games Tycoon esetében különösen igaz, hogy nem a külcsín a fontos. Mondjuk, jót tenne neki némi alapozás.

Több megvásárolt példány egyenlő a nagyobb nyereséggel, a pénz pedig kulcsfontosságú elem minden tycoon játékban. Mondanom sem kell, hogy a fejlesztés pénzt emészt fel, és meg kell téríteni az abba belefeccölt összeget, hogy legalább nullára felhozd magad. Amennyiben ez nem következik be, akkor veszteséges lesz az üzleted, ami könnyen csődhöz vezethet. Persze azt is megteheted, hogy önálló játék fejlesztése helyett elszegődsz nagyobb vállalatokhoz, akik téged és a csapatodat felbérelve készíttetik el a maguk programját. Ebből az üzletből mindenképpen nyereségesen jössz ki, hiszen nem neked kell állnod a kiadás költségeit, csupán kódolnod kell, akkor és úgy, ahogy a főnökeid megszabják. Ez egy könnyű pénzszerzési lehetőség, és főként akkor jöhet jól, ha meg vagy szorulva pénzügyileg, vagy egy nagyobb projecthez szeretnéd összeszedni az anyagiakat.

A játékfejlesztésnél azonban nem áll meg az élet. Szoftvereken kívül megalkothatod a saját készítésű engine-ed, amit bérbe adhatsz más fejlesztőknek, ezzel is profitot termelve. Viszont ha ez sem elégíti ki a vágyaidat, lehetőséged van hardveres úton is haladni. Létrehozhatod a saját konzolod és írhatsz rá játékokat, hogy jobban fogyjanak a gazdátlan darabok.

A ROSSZ

A lehetőségek tárháza csupán egy karnyújtásnyira van, viszont mint minden remek játéknak, a Mad Games

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo 2.4Ghz , 4 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 800 MB HDD.

Tekintsetek el a rút külsőtől és tegyétek fel a saját zenei mixeteket! Így fogjátok élvezni ezt a fényesre csiszolt drágakövet.

GRAFIKA: **43%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

A kifogástalan játékmenetet egyedül az oktatómód hiánya árnyékolja be. Fiúk, izzítsátok az internetes guide-okat!

KONTRA

Olyan ronda, hogy ki sem lehet csúfolni, és zenileg is botfülű. Valamint hiányzik belőle a felhőtámogatás.

74%

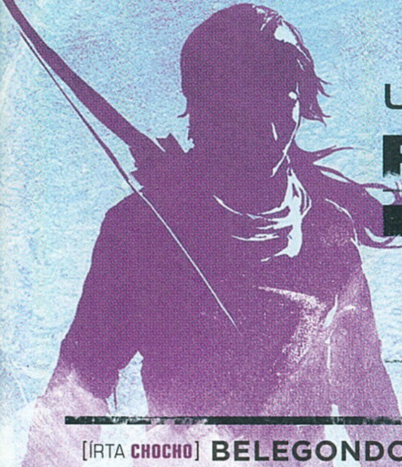
Tycoonnak is megvannak a maga hibái. Bugokkal nemigen fogunk találkozni, (ez egy jó pont) és szerencsére a fejlesztés már túlesett azon az időszakon, amikor nem állt módunkba menteni (ez pláne). Az viszont elszomorító, hogy a játék cseppet sem befogadó a kazuár réteggel szemben. A tapasztalt szimulátorosok is szenvedni fognak vele, sokat – ugye ők valahol el is várják ezt –, a kezdők azonban még többet. Ellenben középtájt megtaláljátok a tippek-trükkök sávot, ami segítséget nyújt majd számotokra, szóval igazán semmi ok a pánikra.

ÉS A CSÚF

Végezetül pedig mindenképpen szót kell ejtenem az esztétikájáról, vagyis inkább arról, hogy voltaképpen a Mad Games Tycoonban ez a jelenség nem létezik. Már a képeken is láthatjátok, hogy a fejlesztőstúdió szó szerint a felhők között lebeg, és ezen minél többet agyalsz, annál inkább értelmetlen lesz, de ez talán a legkisebb gond. Maga a grafika ugyanis iszonyatosan csúnya – a cikk elején az első Simshez hasonlítottam a Mad Games Tycoont, és azt kell mondanom, a játék nem csupán az építkezési elemeket, de a vizualitást is egy az egyben átemelte azokból az időkből. A hangokról pedig inkább ne is beszéljünk: a zene unalmas, repetitív, a szinkron pedig ebben az univerzumban felér a fülbe öntött ólommal.

Mindezektől eltekintve a Mad Games Tycoon iskolapéldaként szolgál minden Early Access játék előtt, hiszen ha a grafika és a kísérő melódiák nem sikerülnek fényesre, attól még a játékélmény lehet fenomenális.

MEGJELENÉS
PS4/XONE
2016.11.15.
PC
2016.11.29.
VÁSÁROLD
meg a
KONZOLOK SZERVIZÉNÉL!
WATCH DOGS® 2
ELŐRENDELŐI AJÁNDÉKOK:
• Watch Dogs 2 póló
• letölthető extra tartalom (Outlaw pack DLC)
• poszter
WATCH DOGS 2
OUTLAW PACK
DEFALT SUIT
PESTE NEGRA
www.watchdogs.com
Minden platformon magyar felirattal
PC RENDELÉSHEZ FÉMTOKOT ADUNK
THE RETURN OF DEDSEC
GOLD EDITION TARTALMA:
• Watch Dogs 2 játékszoftver
• szezonbérlet (Season Pass)
• Punk témájú testreszabási tartalom (játékbeli ruha, autó-skin és drón-skin)
• Street Art témájú testreszabási tartalom (játékbeli ruha, autó-skin és drón-skin)
18
www.pegi.info
UBISOFT
KONZOLOK SZERVIZE
konzolokszervize.hu
konzolokszervize
konzolokszervize
+36 20 544 4666
1067 Budapest, Hunyadi tér 1.



LARA 20 ÉVES LETT

RISE OF THE TOMB RAIDER

20 YEAR CELEBRATION

[ÍRTA CHOCHO] **BELEGONDOLNI IS FÉLELMETES, HOGY IDÉN ÜNNEPLI 20. SZÜLETÉSNAPJÁT MINDEN IDŐK LEGNÉPSZERŰBB RÉGÉSZKISASSZONYA. LARA CROFT ENNEK ÖRÖMÉRE PS4-RE IS VISSZATÉRT A TAVALY XBOX ONE-RA, MAJD KICSIT KÉSŐBB PC-RE KIADOTT RISE OF THE TOMB RAIDER LEGFRISSEBB ÁTIRATÁBAN.**

Amikor megjelent a Rise of the Tomb Raider, én pont nem a PC Gurunál dolgoztam, az előző munkahelyemen pedig egy őszinte, de nem épp lelkes tesztet írtam a játékról: nehezményeztem, hogy kiveszett belőle a 2013-as epizódra jellemző kihívás, illetve hogy rövidebb lett a vártnál, arról nem beszélve, hogy a játékmenet terén szinte semmi újdonsággal nem szolgált. Persze, szép volt, meg jó volt, de nem tekintettem igazi folytatásnak.

Aztán kijött a PC-s verzió és kicsit enyhült a haragom, elvégre az legalább nem szaggatott, mint az Xbox One-os alapváltozat. Ráadásul a DLC-k is egész korrekt tartalmat szolgáltattak, második nekifutásra pedig – mikor már tudtam, hogy kár a reboothoz hasonló csodát várnom – már sokkal elnézőbb voltam a programmal. Tény, hogy nem találja fel ismét a spanyolviaszt, de szórakoztató akció-kaland produkció, amit mindenkinek érdemes kipróbálni, már ha szereti ezt a műfajt. És most már végre a PS4-es játékosoknak is lehetőségük nyílik elmerülni Lara Croft legújabb kalandjaiban, ugyanis megérkezett a 20 Year Celebration nevű, eddigi legteljesebb Rise of the Tomb Raider csomag.

LARA MÉG SZEBB LETT

Oké, az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez a kiadás PC-re is elérhető, de mivel azt a változatot már kiveséztük a PC Guruban, most inkább a PS4-es verzióra koncentrálunk, lévén ezen a platformon eddig még nem volt kapható a játék. A Square Enix programozói alaposan nekifeküdtek a portnak, ami jelenleg talán a legjobb átirat: a PC-s verzióra jellemző teljesítményingadozásnak nyoma sincs, az Xbox One-on recés élek most szép élesek, és persze a játék sem szaggat többé – nyilván nem lehet olyan szép, mint egy csúcskategóriás PC-n, de azért nem kell szégyenkeznie az idei, amúgy kifejezetten erős felhozatalban.

ADATOK

KIADÓ **Square Enix**
FEJLESZTŐ **Crystal Dynamics**
MŰFAJ **akció-kaland**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Igényes újrakiadás, a PS4 tulajdonosok örülhetnek neki. Ha még nem vitted végig a Rise of the Tomb Raidert, itt az ideje, hogy bepótold.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Remek átirat, mind technikai, mind tartalmi téren – igazából most vált kihagyhatatlanná a Rise of the Tomb Raider.

KONTRA
Az alapjáték hibái azért PS4-en is éppoly feltűnőek, de hát ez már legyen a folytatáson ügyködő Crystal Dynamics problémája.

90%

Ami a tartalmat illeti, két újdonsággal szolgál a csomag. Az első, nagyobb pakk a sztorit bővíti: a Blood Ties című fejezet a Croft család kastélyában játszódik, ezen a helyszínen kell feltárni az ősi família egy eddig ismeretlen titkát. A pálya jórészt felfedezésre épít, és bár PC-re és Xboxra is elérhető, mint DLC, PS4-en exkluzív VR-támogatást élvez a cucc, azaz PSVR-ben is körbe lehet járni a palotát. A belső nézetes módra sokan panaszkodnak, állítólag fejfájást, hányingert okoz az arra érzékenyeknél – nekem nem volt vele bajom, bár nem vagyok egy szédülésre hajlamos típus.

Lara végre visszatért a gyökereihez, elvégre a sorozat anno a PC mellett PlayStationön mozgott a legotthonosabban.

A másik újdonság a Lara's Nightmare nevű túlélőmód, amiben démonok szállják meg a villát – nem mondom, hogy emiatt érdemes a boltba rohanni, de azért nem rossz kis plusz ez sem. És akkor még az extra skinekről és fegyverről nem is beszéltünk.

GYŰJTŐKNEK AJÁNLOTT

A Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration PC-re és PS4-re egy úgynevezett Artbook Editiont is kapott, 15 illetve 18 ezer forintért. Gyakorlatilag egy gyűjtői csomag, csak épp annyiba kerül, mint más játékok alapváltozata. Egy szép művészi album tartozik a lemezhez, szóval akár a polcnak is szép éke lehet, de aki nagyon kitenne magáért, a 30 ezer forint feletti áron kapható, igazi gyűjtőit is vehet, benne Lara szoborral. Összefoglalva tehát a Square Enix kitett magáért, nem aprózta el a playstationös megjelenést, ezért pedig dicséretet érdemel a kiadó.

Egy dolgot érdemes megjegyezni még így, a cikk végén: ha a kiadók ilyen igényesen kezelnének minden konverziót, sokkal szebb hely lenne a világ, szóval tessék úgy nézni a 20 Year Celebratonre, mint az idei év egyik legjobb csomagjára.

Lara nemrég nézte meg a Visszatérő című filmet, és úgy döntött, ő bizony nem fog Leo sorsára jutni.

CSINÁLD MAGAD!

SKYLANDERS IMAGINATORS

[ÍRTA BATE] Ami az FPS-sek szerelmeseinek a Call of Duty, az a videojátékosok fiatalabb korosztályának a Skylanders: minden évben menetrendszerűen érkezik a legújabb rész, ami igyekszik rálicitálni az elődjeire. Igen ám, de amíg az Activision lövöldéjétől egy ideje már nem nagyon várunk semmit, addig a műanyagfigurás akciókaland még mindig képes meglepetést okozni.

A Skylanders-széria még 2011-ben indult a Spyro's Adventure alcímű epizóddal, jómagam pedig a 2012-es Giantsnél ismertem meg a sorozatot, és a játék célközönsége hiába a nálam jóval fiatalabb korosztály, pillanatok alatt megszerettem a műanyagfigurákkal megbolondított programot. Tudjátok, az Activision üdvöskéje az úgynevezett toys-to-life műfaj császára, ahol egy speciális, portálnak nevezett perifériára bábukat helyezhetünk, amik egyedi képességekkel rendelkeznek, és a játékban azt a szereplőt irányíthatjuk, akinek a figurája épp ott figyel a kiegészítőn.

A Skylanders Imaginators már a hatodik rész a sorozatban, és be kell vallanom, hogy a véleményem szerint meglehetősen elhibázott, járműves SuperChargers után nem vártam sokat az idei résztől, konkrétan kötelező rókabőrként gondoltam rá, és megszokásból mondtam Chochónak, hogy bevállalom a tesztet. Aztán a PlayStation 4 elé ülve a játék úgy beszippantott, mint az eddigi legnagyobb kedvencem, a Trap Team, és a teszteléssel töltött órák után bátran állíthatom, hogy az Imaginators az egyik, ha nem a legjobb Sklyanders-epizód, ami eddig készült.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Toys for Bob

MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Skylanders Imaginators 2016. október 13-án jelent meg, kizárólag konzolokra. A teszt a PS4-es változat alapján íródott, az alapcsomag ára 18 499 forint.

ÚJ FIÚK

A Skylanders egyik védjegye, hogy minden egyes résszel újfajta hősöket mutat be. Az első epizódban megkaptuk a teljesen hagyományos lényeket, a Giantsben jöttek az óriások, a Swap Force-ban a kettészedhető és variálható figurák, a Trap Teamben a hatalmas és különleges fegyverrel bíró csapdamesterek, a SuperChargersben pedig megkaptuk a sofőröket és speckó járgányaikat. Az Imaginators a Sensei figurákat mutatja be, akik rendkívül erős harcosok, és amellett, hogy a tíz jól ismert elementál (levegő, föld, tűz, élet, mágia, technika, élőhalott, víz, fény, sötétség) valamelyikébe tartoznak, már úgynevezett harci osztállyal is rendelkeznek. Ezekből szintén összesen tízet tart számon a játék: Brawler, Sorcerer, Smasher, Bowslinger, Knight, Quickshot, Sentinel, Ninja, Bazooker és Swashbuckler.

A képen látható események ugyan kissé kaotikusak, de látva Bate örömtől csillogó szemeit, ezt elnézzük a játéknak.

A grafikát az animációs sorozat stílusa határozza meg, ez azonban egyáltalán nem baj, a Skylanders Imaginators ugyanis remekül fest.

A harci osztály határozza meg, hogy a hősök milyen fegyverrel és technikákkal küzdenek, illetve minden Senseinek van egy nagyon erős, harccal feltölthető speciális támadása, amit akkor nyithatunk meg (és használhatunk bármikor a későbbiekben), ha a ránk váró tíz sztorimisszió valamelyikén megtaláljuk a hősünk harci osztályához passzoló különleges feladatot. Senseiből összesen 31 különböző vásárolható a játékhoz (elementálonként három figura, plusz egy meglepetés), ebből húsz eddig sosem látott lény (köztük Crash Bandicoot és Dr. Neo Cortex), illetve van tíz olyan skylander, akikkel már találkozhattunk a Trap Teamben, méghozzá befogható ellenfélként, de ezúttal valódi figura is készült belőlük. És végre megkapjuk a sorozat főgonoszát, Kaost is (ő a meglepetés), így hatévnyi várakozás után már az ő bábuja is bekerülhet a gyűjteményünkbe.

A Skylanders alapcsomagban a víz elementálhoz tartozó, Brawler harci osztályú King Pen és a föld elementálú, Sorcerer harci osztályú Golden Queen kapott helyet, továbbá egy tűz elementálú kristályt is találhatunk a dobozban – és ezzel el is érkeztünk az Imaginators legjobb részéhez.

A TE HŐSÖD!

Habár a friss részben is kapunk vadiúj skylandereket, mégsem a Senseiek a játék igazi sztárjai, hanem azok a hősök, akiket mi hozunk létre. Bizony, végre eljött a pillanat: saját skylanderöket kreálhatunk, játszhatunk velük, és a szisztéma kiválóan működik.

AZ IMAGINATORSBEN SAJÁT SKYLANDERT KÉSZÍTHETÜNK MAGUNKNAK, A LEHETŐSÉGEK SZÁMA ÓRIÁSI.

A lények készítésének kulcsa az említett, gyönyörűen kidolgozott, szívdobogásszerű ritmusra villózó kristály, amit a portálra helyezve felugrik a megfelelő menü, és már neki is állhatunk a skylanderünk megalkotásának. A leendő hősünk elementálja a birtokunkban lévő kristály(ok)tól függ (ezekből összesen 31 különböző létezik, elementálonként három, kivéve az élet típust, mert abból négy), és első lépésként a harci

osztályát kell beállítani. Ennél a pontnál viszont érdemes egy mély levegőt venni, ugyanis a választott Battle Class „beleég" a kristályba, soha többet nem változtathatunk rajta, szóval jól meg kell fontolni, hogy melyiket választjuk a tízből. Ha meghoztuk a nagy döntést, utána szabad a pálya, nekiesheetünk a testreszabásnak, méghozzá egy jól átlátható, de mégis rengeteg opciót tartalmazó szerkesztő segítségével.

Hősünk testét hét különböző változóból (fej, szem, fül, mellkas, karok, lábak, farok) állíthatjuk össze, adhatunk neki a harci osztályához passzoló fegyvert, kiválaszthatjuk a speckó képességeit, aggathatunk rá felszerelést (fejre, vállra, karra, lábra, hátra), változtathatjuk a méretét (akár testrészenként is), a színeit, és még sajátos aurával is felvértezhetjük. És ez még nem minden! Adhatunk neki saját nevet, jelmondatot, csemegézhetünk a hangminták között, sőt még azt is beállíthatjuk, hogy milyen típusú zene szóljon a háttérben, mikor a saját hősünkkel játszunk, illetve variálhatjuk a hozzánk tartozó hangeffekteket is.

A KÖTELEZŐ MOBILALKALMAZÁS

A Skylanders Creator alkalmazással – ami ingyen letölthető az App Store-ból és a Google Playről – okoseszközünkön „magunkkal vihetjük" már elkészített hőseinket, megváltoztathatjuk a tulajdonságaikat, megoszthatjuk őket a barátainkkal, és újakat hozhatunk létre kristályok nélkül. A program ugyanazokkal a funkciókkal bír, mint a konzolos verzió, azzal a különbséggel, hogy a skylanderökre aggatható elemek ládanyitással (erre óránként van lehetőség) vagy a játékból átküldött hősökkel kerülnek a kelléktárba. Az alkalmazásban készített hősök ráadásul megrendelhetőek pólóra vagy cserebere kártyára nyomtatva, sőt ha felvet a pénz, akkor az Activison megalkotja őket 3D nyomtatóval, és ki is postázza a megrendelőknek. A gond csak az, hogy az említett vásárlási lehetőségeken túl az alkalmazás lényegében értelmetlen, hiszen a telefonon/tableten gyűjtött cuccok, az ott alkotott vagy megváltoztatott hősök nem küldhetőek vissza az alapjátékba.

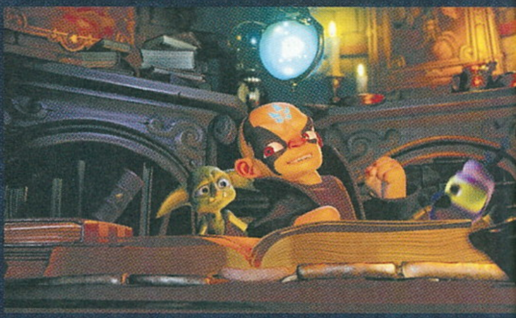
Saját skylanderünk megtervezése az Imaginators leghangsúlyosabb újdonsága. A dolog remekül működik, hála az igényes kezelőfelületnek.

A skylanderünk persze előre megalkotott „alkatrészekből" építhető fel, ezekből már a játék legelején találhatunk egy szakajtónyit a megfelelő menüpontok alatt, de az Imaginators sava-borsát épp az adja, hogy a Skylanderek világát bejárva, a sztorimissziókat és egyéb feladatokat teljesítve rózsaszín ládákat gyűjtünk, amikből további lehetőségek potyognak minden variánshoz, a fejtől a fegyvereken át egészen a beállítható zenéig és a jelmondatokig. Kicsit olyan ez, mint a Diablo, hiszen a lénykészítéshez különböző ritkaságú (common, rare, epic, ultimate) cuccokat gyűjthetünk be, és értelemszerűen minél ritkább egy elem, annál erősebb bónusszal ruházza fel a hősünket. A felszerelések esetében ráadásul komplett összeállítások is megszerezhetők: ha megtaláljuk a részegységeket, és együtt viseljük azokat, akkor szignifikánsan nőnek lényünk meghatározó értékei, úgymint a sebzés, az életerő, a gyorsaság és a szerencse.

Az általunk kreált lények viszont nem csak abban hasonlítanak a klasszikus skylanderökre, hogy van elementáljuk és elképesztő formákat ölthetnek, de ugyanúgy fejlődnek, mint a „gyári" hősök. Szintet lépnek, a pályákon pénzt gyűjtenek, és az utóbbiból egyre erősebb támadásokat vásárolhatunk nekik, sőt a portálra helyezett kristály elment minden változást, amit a lényünkön eszközöltünk, így a saját figuránkat is átvihetjük a haverokhoz játszani, legyen szó bármelyik platformról, amin fut az Imaginators.

SKYLANDERS MENNYORSZÁG

Az új Skylanders persze nem csak azért jó, mert készíthetünk saját figurát. Attól lesz igazán kiemelkedő, ahogy ezt a lehetőséget használja a program. Mert az egy dolog, hogy összepakolhatunk egy hőst, de ennél sokkal szórakoztatóbb és motiválóbb, hogy olyan elemekből pakolhatjuk össze a lényünket, amiért „megdolgoztunk". A pályák és feladatok megoldásával begyűjthető részegységek egyrészt folyamatosan izgalomban tartják a játékost, hiszen sosem tudhatjuk, hogy éppen mit dob a gép, másrészt adott a motiváció a továbbhaladásra, a



SKYLANDERS ACADEMY

Ha még nincs eleged a Skylanderökből, akkor van egy jó hírünk. Az Activision összeállt a Netflixszel és készítettek egy animációs sorozatot a kedvenc hőseink főszereplésével. A történet a Skylanders-univerzumban játszódik, olyan karaktereket felvonultatva, mint Spyro, Stealth Elf, Eruptor, Glumshanks, Kaos, Jet-Vac és Pop Fizz, de a sztori nem kapcsolódik egyik játékhoz sem, eddig sosem látott cselekmény várja a nézőket. Persze az alapszitu változatlan: Kaos balhézni kezd, a skylanderök pedig szokás szerint elejét veszik a katasztrófának. A 13 részes animációs sorozat október 28-án debütál világszerte a Netflix kínálatában (így Magyarországon is), és már az is biztos, hogy lesz belőle egy második évad, valamikor 2017-ben. A sorozat felett Eric Rogers bábáskodott, neki köszönhetjük többek között a Futuramát is, viszont arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy hiába érhető el itthon a Netflix, magyar szinkron vagy felirat nem lesz a Skylanders Academy névre hallgató széria mellé.

játék minden szegletének feltérképezésére, hiszen minél több mindent látunk és oldunk meg, annál szélesebb kínálatból fejleszthetjük és módosíthatjuk a saját skylanderünket.

És ez még csak a jéghegy csúcsa, ugyanis az Imaginators esetében nemcsak a hőskészítés lett parádésan megoldva, de igazából a játék többi része is: nyoma sincs annak az izzadságszagú erőlködésnek, ami a SuperChargers pályáinak legyűrése közben érződött. Ezúttal ugyan csak tíz végigjátszható fejezetet kapunk, cserébe viszont teljesen átalakult a játék központi világa (az úgynevezett hub), ami lényegében most már egy hatalmas, szabadon bejárható térkép, ellenfelekkel, titkokkal, gyűjtögethető cuccokkal, meglepetésekkel, illetve tíz extra helyszínnel, amit csak a különböző elementálú Sensei-figurákkal lehet megnyitni. Ha tehát szeretnénk mindent látni, akkor az alapcsomagban található két bábu mellé muszáj lesz beszerezni még nyolcat...

ÉRTÉKELÉS

Nem vártam sokat, de rengeteg mindent kaptam. Az Imaginators az eddigi legjobb Skylanders-játék, remek ötletekkel, és tökélyre fejlesztett, változatos játékmenettel.

GRAFIKA:	90%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	92%

PRO

A saját hős készítése zseniális dolog, és nem nagyon van olyan része a játéknak, amibe bele lehet kötni.

KONTRA

Az alapjáték mellett megint muszáj költeni extra figurákra, ha mindent látni akarunk, de a Skylanders franchise már csak így működik.

93%

Ami a sztorit illeti, az nem egy nagy szám, hiszen megint Kaos keveri a kulimászt, viszont az előző részekhez képest sokkal jobb a narratíva, hiszen ezúttal a legnépszerűbb skylanderök (Spyro, Stealth Elf, Jet-Vac, Pop Fizz, Eruptor stb.) kísérgetnek minket a pályákon: folyamatosan beszélnek hozzánk, sőt néha még a segítségüket is kérhetjük egy-egy küzdelem során. A tíz főküldetés kiválóan sikerült, a ránk váró pályák mind egyediek, tele vannak változatos minijátékokkal, nyoma sincs a monoton darálásnak, folyamatosan találkozunk olyan újdonságokkal, amelyek képesek fenntartani a lelkesedésünket és az érdeklődésünket. Arról nem is beszélve, hogy már normál fokozaton is bőven akad kihívás: a játék nem szórja minden sarkon az életerőt visszatöltő kajákat, oda kell figyelnünk a hősünkre, és hatalmas öröm volt számomra, hogy a pályák végén kötelezően megjelenő főellenfelek is eltérőre és érdekesre sikeredtek. Minden esetben taktikus harcra kell készülni, ugyanis az eszetlen támadás nem feltétlenül jelent megoldást ellenük.

EMELEM KALAPOM

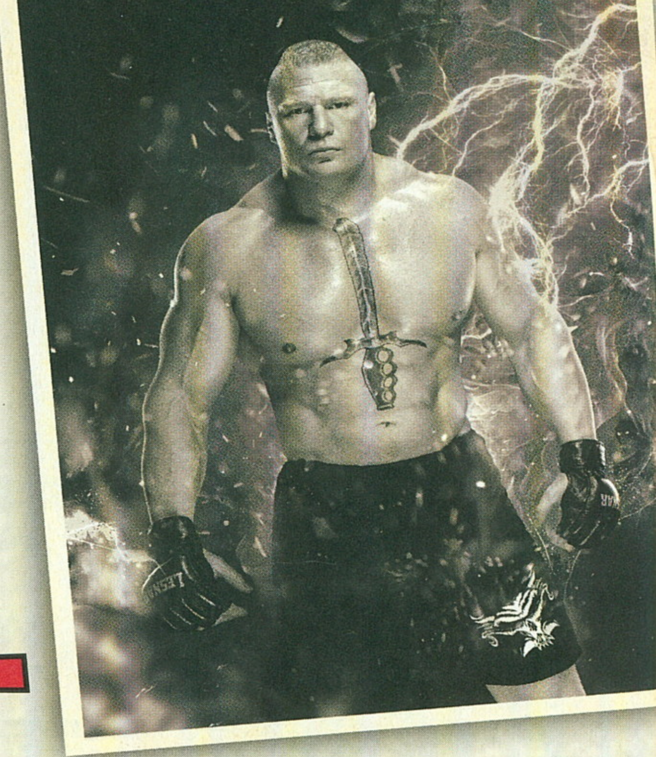
Az Imaginators minden szempontból kellemes meglepetés: a játékot fejlesztő Toys for Bob nem csak egy kiválóan működő szisztémát talált ki az új epizódra, de a csapatnak volt energiája fejleszteni a játék minden egyes elemét. Az idei Skylanders nem csupán szórakoztató, de belengi a frissesség érzése, ami a tavalyi rész után igencsak ráfért a sorozatra. A program persze most is úgy lett kitalálva, hogy erős veszélyt jelentsen a pénztárcánkra, hiszen folyamatosan ott a késztetés, hogy további Sensei-figurákat és még több, a saját lény létrehozásához szükséges kristályt vegyünk. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy minden újabb kiegészítő tovább növeli a játék értékét és élettartamát, szóval nem feltétlenül kidobott pénzről van szó.

AZ EGYIK, HA NEM „A" LEGJOBB SKYLANDERS-JÁTÉK. NEM CSAK RAJONGÓKNAK AJÁNLOTT!

És arról sem szabad megfeledkezni, hogy az Imaginators akkor is kiváló élmény, ha az alapcsomagon kívül semmi mást nem veszünk meg, sőt megkockáztatom, hogy még akkor is hihetetlenül szórakoztató, ha nem használjuk a kristályt, és csak a kész figurákkal kalandozunk. Ebben az esetben ugyan kimarad az alkotás és a gyűjtögetés izgalma, de nem biztos, hogy mindenki erre bukik, viszont az új Skylanders még ezen funkció használata nélkül is egy kifejezetten tartalmas, rengeteg órányi elfoglaltságot biztosító program. Nemcsak kicsiknek, de nagyoknak is. Nekem már megvan, de ha nem így lenne, tuti szétvetne az öröm, ha ezt a játékot találnám a karácsonyfa alatt.

CSAK AZ ARCOMAT NE!

WWE 2K17



[ÍRTA POZANDR] A 2K NEGYEDIK ÉVE HOZZA EL A JÁTÉKOSOKNAK A WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT ÉLMÉNYÉT, ÉS A 17-ES SZÁMOT VISELŐ EPIZÓD UGYAN NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, DE JÓL RAGADJA MEG ENNEK AZ ŐRÜLT ÉS BIZONY VESZÉLYES SPORTNAK A LÉNYEGÉT.

Hatalmas arénák. Őrjöngő tömeg. Harcosok, akik látványos külsőségek között vonulnak a küzdőtérre, hogy ott elviseljék az elviselhetetlen, hogy megszerezzék álmaik legszentebb tárgyát, a WWE bajnoki övét. A pankráció az a sport, amit nagyon nehéz hitelesen visszaadni, egyrészt mert a küzdelem valamilyen mértékben csak szimulált, ugyanakkor a mozdulatok kivitelezéséhez nagyon durva fizikai felkészülés és megfelelő erőnlét kell. A fejlesztő Visual Concepts és Yuke's nemcsak továbbfejlesztette az ismert formulát, de sajnálatos módon el is vett belőle elemeket, így nem mindenki lesz elégedett a WWE 2K17-tel. Lássuk, hogy miért!

ADATOK

KIADÓ **2K Sports**

FEJLESZTŐ **Visual Concepts / Yuke's**

MŰFAJ **sport**

MULTI **van**

INFO

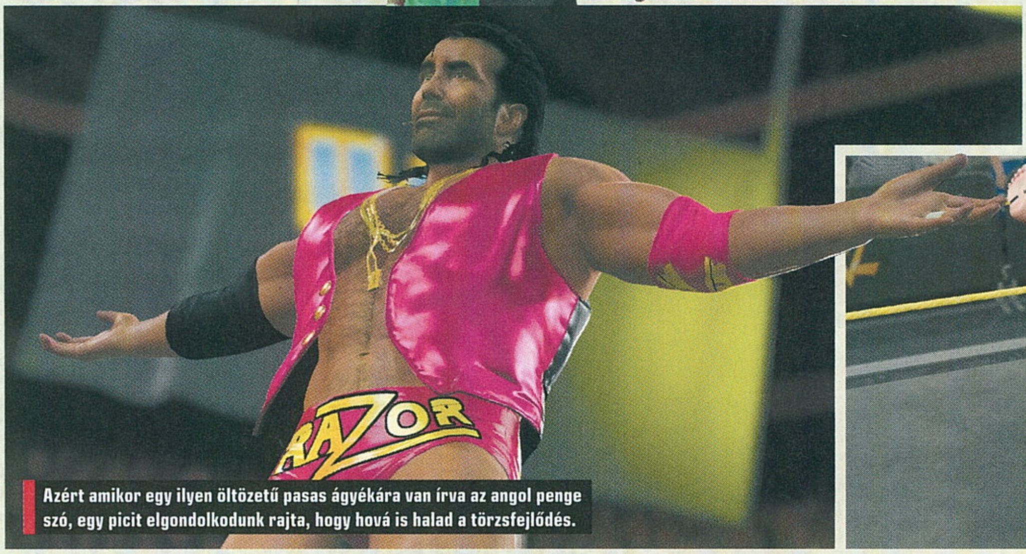
A WWE 2K17 2016. október 11-én jelent meg konzolokra. A PS3/ Xbox 360 változat 15 ezer forintba, a PS4/Xbox One változat 19 ezer forintba kerül.

ÉN VAGYOK A FÁJDALOM URA

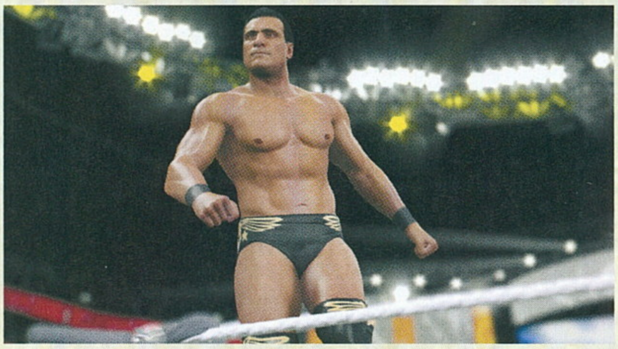
Azt rögtön ki kell jelentenünk, hogy a WWE 2K17 játékmenetére nem lehet panasz. Persze bosszantó dolgok még mindig vannak benne, de ez csak azután derül ki miután a program betöltődött. Az első döbbenet: az egész menü elképesztően igénytelen, rosszabb, mint a tavalyi felvonásban, és ez nagy szó, sajnos a rossz értelemben. Mintha visszatértünk volna a kilencvenes évek elejére, négyzetekben vannak felsorolva a különböző lehetőségek, a háttérben füst gomolyog, néha pedig feltűnik egy-egy pankrátor. A csalódottság azonban rögtön enyhül, amint elkezdjük böngészni a különböző opciókat, hiszen ezekből rengeteg van, így biztos, hogy nem fogunk egyhamar ráunni a játékra. Az egy-egy/kettő-kettő elleni küzdelmektől (és ezek altípusaitól, pl.: Last Man Standing, Hell in the Cell, Backstage Brawling stb.) kezdve a MyCareeren keresztül az online játékig terjed a választék. És hogy milyen a szorítóba lépni? Nagyszerű! A fejlesztőknek sikerült megragadniuk a valódi küzdelmek hangulatát, egyrészt valós felvételekkel, másrészt a játékba épített valódi promókkal. Hogy ez mit jelent? Képzeljétek el, ahogy BrocK Lesnar virtuális mása bevonul a virtuális arénába, miközben a kivetítőn egy valódi felvételt tekinthetünk meg a sportolóról… A harcosok nagy része a megszólalásig hasonlít élő önmagára, úgy tűnik, mintha John Cena, a Szikla és sokan mások egyszerűen beléptek volna a virtuális térbe, hogy ott szórakoztassanak minket. A számokra sem lehet panasz, tavaly körülbelül 160 harcos kapott helyet a játékban, most több mint 170 férfi és nő közül lehet választani. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindegyikük azonnal elérhető, DLC-kel vagy virtuális valutával lehet egy részüket megnyitni. Igen, a mikrotranzakció ebben a játékban is jelen van, de a 2K már a kezdetek kezdetén 200 ezer VC-vel jutalmaz, másrészt pedig a küzdelmek alatt még többre szert tehetünk. A játék ugyanis figyeli és elemzi a meccseket, minden szebb mozdulatért, fogásért, cselért pontokat ad, ami a végén csillagok formájában realizálódik.

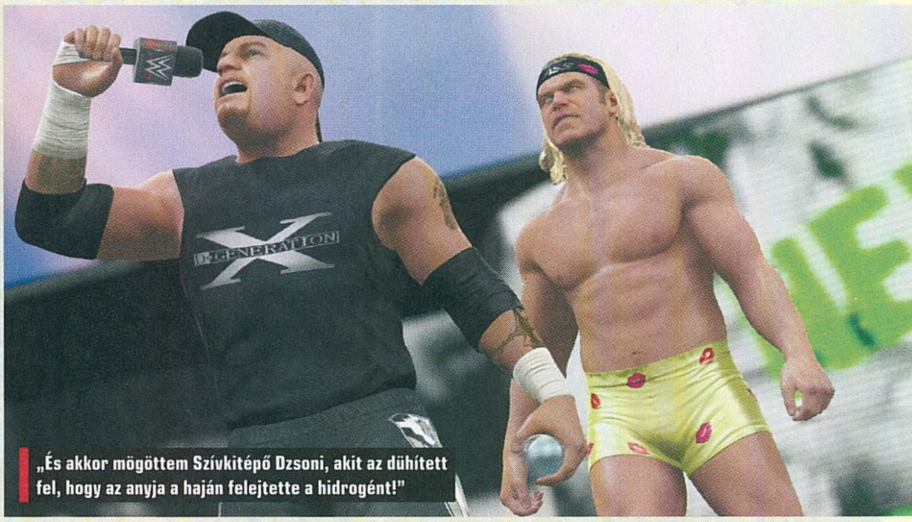
A pankráció itthon nem olyan népszerű „sport", pedig ez a show Amerikában milliókat szegez a képernyők elé nap mint nap.

Sikerült fokoznod a drámát? Nagyszerű! Összefűztél több mozdulatot, és a végén kidobtad ellenfeledet a ringből? Kiváló! A harcosok mindegyike megkapta



Azért amikor egy ilyen öltözetű pasas ágyékára van írva az angol penge szó, egy picit elgondolkodunk rajta, hogy hová is halad a törzsfejlődés.





„És akkor mögöttem Szívkitépő Dzsoni, akit az dühített fel, hogy az anyja a haján felejtette a hidrogént!"

a saját, csak rá jellemző mozgásokat, de ezeket saját kedvünkre alakíthatjuk, egyszerűen a bal analóg kar megfelelő irányba lökésével és a mozdulat végrehajtására szolgáló gomb lenyomásával. Persze nem mindegy, hogy mennyit szaladgálunk, mennyit mozgunk, mert ennek egyenes következménye az lesz, hogy bajnokunk elfárad, ami után pihennie kell, hogy folytathassa a harcot. Ez megtörténhet akár a ringen kívül és a nézők között is, és ez az egyik legélvezetesebb része a küzdelmeknek. Asztalok törnek, a bírók felállnak, a nézők ordítva biztatják kedvencüket, egészen addig, amíg valamelyikük földre nem kerül.

És ekkor következik a kevésbé élvezetes rész. Egyrészt ebben az epizódban sem sikerült eltüntetni a tavalyi részben is bosszantó gombnyomkodást (túl gyors/túl lassú), amivel szabadulni/kitérni lehetne egy földbe döngölő ugrás elől, másrészt a minijátékok ugyanolyan idegesítőek maradtak, mint voltak, igaz, ezekből kevesebb van. És hogy ez miért bosszantó? Mert egy pinfall vagy submission helyzetben tizedmásodperces pontossággal kell rányomni a megfelelő gombra, hogy kiszabaduljunk, különben vesztettünk. Ahogy a harcosoknak, úgy a játékosoknak is rengeteget kell gyakorolniuk az egyes szituációkat, mert csak ezzel lehet sikert elérni.

A REKLÁM FONTOSSÁGA

Sajnálatos módon a 2K Showcase nem szerepel ebben az epizódban, helyette a MyUniverse/MyCareer kapott új lehetőségeket. Szokás szerint zöldfülű újoncként kezdünk, a ranglétra legaljáról kell egyre magasabbra mászni. Ezek nagyon kellemes pillanatok: az edzőnek a ringben kell megmutatni, hogy alkalmasak vagyunk a feladatra, verekedéssel és beszéddel, hiszen a pankrátorok egyik legfontosabb dolga, hogy eladják és megszerettessék magukat a közönséggel. Ez mindkét játékmódban fontos szerepet kap, azonban ennek az összetevőnek kellett volna még némi idő, hogy tökéletes legyen. Négy-öt szavas mondatokból válogathat a játékos, méghozzá adott időn belül. De ezeknek a teljes jelentése csak akkor lesz világos, amikor a karakter már kifejti azokat – rossz választás esetén pedig nemcsak a nézők, de a menedzserek is elégedetlenek lesznek. Persze a stílus sejthető, a közönséghez intézett szívhez szóló üzenetek felkorbácsolják a lelkesedést, de az Authorityt nem ajánlott szidni, ez egy örök érvényű tanács. A legjobb megoldás, ha a mondandónkat egy gondolatmenetre fűzzük fel, és nem ugrálunk a pozitív/negatív irányvonalak között, mert akkor elkerülhetetlenül kifütyülik versenyzőnket. Az interjúk, az arénában és az arénán kívül tanúsított cselekedetek egyébként mind hatással lehetnek egy karrier alakulására. A MyUniverse és a MyCareer is hosszú és tartalmas játékmód, utóbbi az NXT küzdelmektől indul és a WWE nehézsúlyú bajnoki címéig tart.

RAGADD MEG A PILLANATOT!

A grafika kifejezetten pofás, a hangok és a zenék nagyszerűek, a kommentátorok megfelelően teszik a dolgukat (de némi fejlesztés itt sem ártana), hiba pedig csak egyszer fordult elő a játékkal töltött hosszú órák alatt, igaz, ebben az esetben ki kellett lépni a küzdelemből, hogy a probléma megszűnjön. A WWE-játékok sora egy újabb, nagyon jó, de nem kiváló résszel bővült. Szükség lenne az irányítás megreformálására, mert a kocapankrátorok csak nagy nehézségek árán szerezhetik meg a győzelmet, ugyanakkor ők is izgalommal fognak a szorítóba lépni. A fanatikus hívők meg pláne. Egyszerűen azért, mert a játékmenet nagyszerű, maga a játék pedig remekül visszaadja az igazi WWE mérkőzések hangulatát. Ennél többet pedig nem is kívánhatunk.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

A fejlesztők remekül összemosták a valódi küzdelmeken készült felvételeket és a játékot, ezáltal a WWE 2K17 hangulata a topon van.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

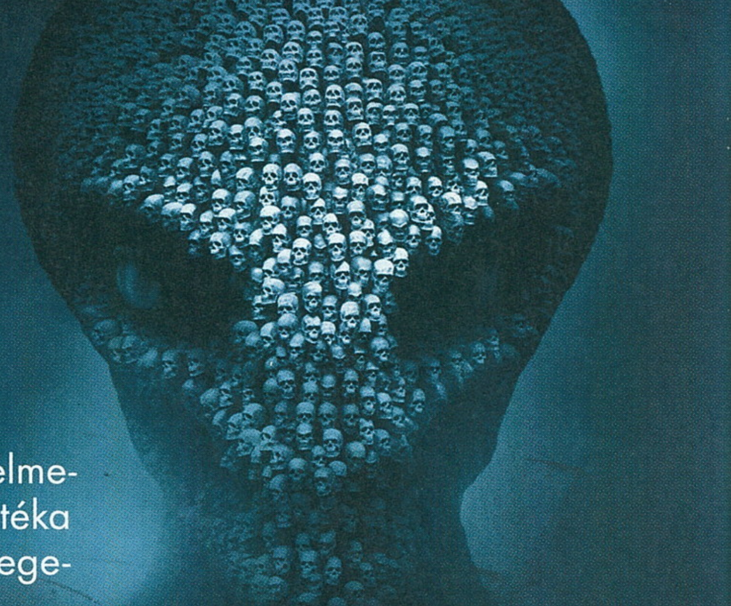
PRO
Rengeteg harcos, látványos küzdelmek...

KONTRA
...ha elsajátítjuk az irányítást, ami még mindig embert próbáló feladat.

83%

ALKOSS SZABADON!

A WWE 2K17 SZÉLESKÖRŰ LEHETŐSÉGEKET BIZTOSÍT EGYÉNI TARTALMAK LÉTREHOZÁSÁRA. EZ LEHET EGY HARCOS, EGY ARÉNA, VAGY AKÁR EGY SPECIÁLIS MOZDULAT, ÉS EZ CSAK EGY KIS RÉSZE A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ OPCIÓKNAK. MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐEN MEG LEHET HATÁROZNI, HOGYAN NÉZZEN KI SAJÁT HARCOSUNK, KEZDVE A SZEMSZÍNTŐL (ÍGY KÜLÖN LEHET ÁLLÍTANI A PUPILLA ÉS AZ ÍRISZ ÁRNYALATÁT) EGÉSZEN A KIDAGADÓ EREK MINTÁZATÁIG. A LÉTREHOZOTT TARTALMAT BÁRMELYIK JÁTÉKMÓDBA IMPORTÁLHATJUK, ILLETVE FELTÖLTHETJÜK A NETRE, HOGY AZ ONLINE KÖZÖSSÉG IS KIÉLVEZHESSE MŰVÜNKET. A COMMUNITY CREATIONS SZEKCIÓBAN SZŰRŐK ÉS ÉRTÉKELÉSEK ALAPJÁN IS LEHET BÖNGÉSZNI, DE A LETÖLTÉSEK SZÁMA MAXIMALIZÁLVA VAN.



MENNYEI POKOLJÁRÁS

XCOM 2

[ÍRTA BATE] Az XCOM második része idén februárban érkezett meg PC-re, a konzolosoknak viszont nyolc hónapot kellett várniuk, hogy elmerülhessenek a Föld védelmében. A Firaxis játéka továbbra is zseniális, viszont nemcsak az idegenek, de a bugok is elég bosszantók.

Sokáig nem voltam oda különösebben a stratégiai játékokért, inkább az akció- és szerepjáték vonalon szerettem masírozni, de az XCOM: Enemy Unknown szerelem volt első látásra. A Firaxis hihetetlen érzékkel élesztett fel egy legendás játékot, és az idegenek elleni háború annyira beszippantott, hogy nálam 2012-ben az új XCOM lett az év játéka, sőt még a gurus csapatot is meg tudtam győzni, hogy a magazin nevében is az Enemy Unknownnak adjuk ezt a megtisztelő címet.

A földönkívüli agresszorok elleni háborút persze nemcsak a kritikusok, de a játékosok is nagyon szerették. A programhoz készült kiegészítő lemez, született belőle mobileszközös port, sőt egy teljesen jól működő konzolos verzió is.

KONTROLLERT A KÉZBE!

Körökre osztott, izometrikus nézetű stratégia az elmúlt években ekkora sikert biztos nem aratott, így három és fél évvel később megérkezett a folytatás, ami pont annyi újdonságot tartalmazott, hogy Chris azonnal izgalomba jöjjön, és 92%-os értékeléssel jutalmazza a programot. Persze azt máig nem értem, hogy miért a kis kopasz kapta helyettem a tesztet, de végül eljött az én időm is, hiszen Chocho szeptember utolsó napján azzal törte rám a chatablakot, hogy itt a konzolos verzió, kellene róla egy kétoldalas cikk. Talán mondanom sem kell, hogy aznap este már megigézve bámultam a letöltési csíkot a PlayStation 4-en, és azonnal belevágtam bolygónk felszabadításába, amint az utolsó bájt is lecsorgott a konzol merevlemezére. Magát a játékot most nem vesézem ki újra, Chris a 2016/02-es Guruban tökéletesen levezette, hogy miért kiváló szórakozás a második rész, jelen cikkünk arra koncentrál, hogy milyen tapasztalatokat gyűjtöttem a konzolos verzióval.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games/ The Workshop

MŰFAJ
cRPG

MULTI
van

INFO

Az XCOM 2 konzolos változata 2016. szeptember 30-án jelent meg PS4-re és Xbox One-ra. A PC-s változatot a 16/02-es PC Guruban teszteltük.

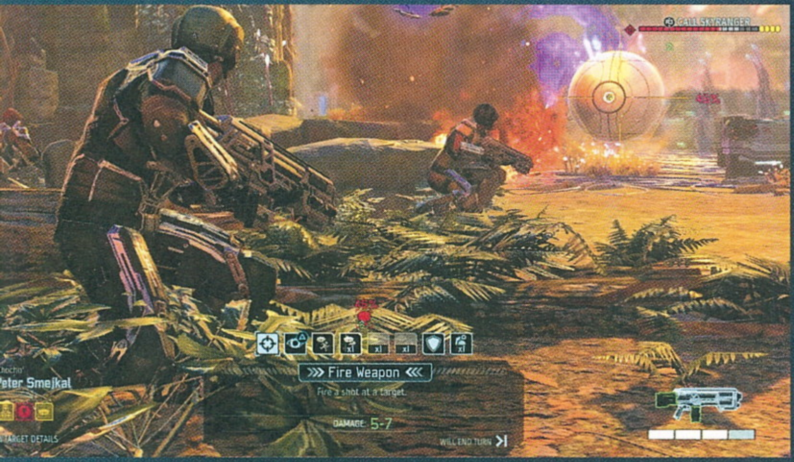
IDEGENEK ÉS BOGARAK

A stratégia nem olyan műfaj, ami hódít konzolon, sőt az ilyen típusú játékok irányítása legtöbb esetben abszolút nem kontroller-kompatibilis, de ettől függetlenül már az Enemy Unknown is kiválóan megállta a helyét Xbox 360-on és PlayStation 3-on. Az XCOM 2 persze a legújabb generációra lett átportolva, így 2016-ban már PS4-en és Xbox One-on tudunk a Föld védelmére kelni. Összességében elmondhatom, hogy az átirat jól sikerült, viszont azt nem titkolhatom el, hogy nemcsak a küldetésekben felbukkanó egyre erősebb és agresszívabb idegenek fogják szívatni a játékost, de a bugok is, amelyekből – a földönkívüliekhez hasonlóan – jó pár típus felbukkan a pályák teljesítése közben.

Az XCOM 2 PC-s változata egy mestermű, a konzolos átirat pedig tisztes iparosmunka.

Első körben az tűnt fel, hogy a gránáthajítás és a gránátvetők használata még mindig macerás, habár az kétségtelen, hogy ez sokat javult az első rész óta. A terep sokszor beláthatatlan egy adott szögből, forgatni kell a kamerát, viszont erre nincs lehetőség célzás közben, így mindig „vissza kellett lépni” az akciómenüből a nézetváltáshoz, majd visszatérni,

Azt hihetnénk, hogy egy stratégiai játék nem irányítható rendesen konzolos körülmények között, de az XCOM 2 rácáfol erre, akár az első rész.



kiválasztani a durranós ajándékokat, és újra belőni a hajítás/lövés szögét. A szintváltás szintén zavaró tud lenni, főleg, ha egy épületben akciózunk, ugyanis az áttetszővé váló tereptárgyak és épületek hajlamosak megkavarni az embert. Amikor felküldtem valakit egy ház tetejére, előfordult, hogy pillanatokig fogalmam sem volt, hogy akkor most mégis hol vagyok, és mit is akarok csinálni. Ezek persze csak apróságok, az első három pálya után hozzászokunk a szisztémához, a fogcsikorgatást a konkrét hibák hozzák elő az emberből.

SZEDD MÁR ÖSSZE MAGAD!

A legjobban az idegesített, hogy a kelleténél sokkal többször fordult elő, hogy adott szituációkban egész egyszerűen nem aktiválódtak a továbbjutáshoz szükséges funkciók. A játék első harmadában rengeteget kell hackelni, ráadásul időre megy a móka, és nem egyszer az amúgy is kevés hajamat téptem, mikor végre odaszenvedtem az egyik erre alkalmas katonám a kijelölt konzolhoz, de a menüben nem jelent meg a zöld hack opció. Lépdeltem jobbra-balra, fogyott az idő és az akciópont, de csak nem sikerült a művelet, aminek az lett a vége, hogy a szerencsétlenül topogó bakámat keresztülszelte egy halálos lézersugár. Szívtam a fogam, visszatöltöttem, és láss csodát, a következő alkalommal ugyanabban a mezőben állva már el tudtam végezni a kívánt műveletet. Emellett többször megesett, hogy véget ért az idegenek köre, az én embereimre került a sor, de nem tudtam velük mit kezdeni: mindenki kiváló pozícióban volt, de a támadási lehetőségek inaktívak maradtak. Először azt hittem, hogy csak takarásban vagyok, de amikor katonát váltva kiderült, hogy még a legtisztább célpontot „sem látom", akkor rájöttem, hogy a program szórakozik velem, és tölthettem vissza a legutóbbi játékállást – szerencsére ez a művelet itt is megoldotta a problémát. Nem a világ vége, de az akció sűrűjében, mikor épp én voltam fölényben, pont nem volt kedvem ilyesmivel vacakolni...

Az XCOM 2 konzolon is egészen pofásan néz ki, viszont grafikai problémákból sincs hiány. Nem egyszer találkoztam villogó textúrákkal, sőt akadt olyan pálya, ahol a játék egész egyszerűen nem töltötte be az ellenfelek modelljeit. A kurzor mindig jelezte hol vannak, láttam a szükséges infókat, például a találati százalékot, de mivel ez nem a Ghostbusters, annyira azért mégsem örültem, hogy egy szellemhadsereg ellen küzdök. Ezen a problémán ráadásul a visszatöltés sem segített, ami korábban eltűnt, az később is láthatatlanul nyomult ellenem.

ÉRTÉKELÉS

Az XCOM 2 nem hibátlan játék, de a felmerülő bugokat és a bosszantó töltési időt bőven ellensúlyozza a játékélmény.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A játékélmény továbbra is beszippant, és helyenként hiába kegyetlenül nehéz, ha elkap a gépszíj, akkor nem egyszerű abbahagyni.

KONTRA

Vannak bosszantó bugok, és a játék érthetetlenül lassan tölti vissza a pályát, amin éppen játszunk.

89%

Ez itt Chris virtuális mása, aki ugyan nem sokban hasonlít a valódi Dr. Környeire, de azért a tar fej és az elszánt tekintet így is adott.

MEGŐSZÜLÖK

Chrisszel ellentétben én sokat foglalkoztam a katonáimmal, az egyiket eleve magamról neveztem el, de „mellettem" a kis kopasz, Lor, Chocho és Midnite is ott volt a csatatéren. Igyekeztem vigyázni rájuk, mint a hímes tojásra, és ha elhullottak, akkor jött a visszatöltés. És a várakozás. Az XCOM 2 rengeteget gondolkodik, mire újra elénk pakolja a pályát, és nem túlzás azt állítani, hogy a programmal töltött óráim jelentős részét a statikus töltőképernyők bámulásával töltöttem. Ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre durvább a kihívás, volt, hogy minden sikeres lövés után mentettem egyet, majd egy bekapott halálos találat után léptem vissza egy korábbi szituációra. Ez teljesen rendben is van egy ilyen játék esetében, de az nem, hogy azért tart két óráig egy küldetés, mert ebből 30-40 percet tesz ki az őrjítően lassú visszatöltés.

SEBAJ, TÚLÉLJÜK

A felsorolt problémák ugyan bosszantók, de mégsem vették el a kedvem a játéktól, sőt egy jól sikerült küldetés, egy vesztett helyzetből visszahozott csata után mindez semmiségnek tűnt. Az XCOM 2 konzolon is egy nagyon élvezetes program, ami hosszú órákra elfeledteti az emberrel a külvilágot. Nem hibátlan, erre fel kell készülni, de a játék által nyújtott tartalom és kihívás messze túlszárnyalja a kellemetlenségeket, így csakis azt tudom mondani, hogy ha egy kicsit is felkeltette az érdeklődéseteket a konzolos port, akkor csapjatok le rá, mert a hibák és a helyenként egészen eszement nehézség ellenére is kiváló szórakozásban lesz részetek.

TERROR A MÉLYBŐL

Ugyan a konzolos játékosok még csak most ugorhattak fejet az XCOM 2-be, már internetszerte a folytatásról pusmognak, és hát mi tagadás, a történet befejezése is sejteti, hogy vannak még ott ufók, ahonnét ezek jöttek. Nos, a fejlesztők nem is tartják titokban az XCOM 3-at: egy twitches stream során még egy vicces karikatúrát is mutattak XCOM 3 felirattal, ami egy tengeri idegent ábrázolt. Sokan feltételezik, hogy a harmadik rész az 1995-ös X-COM: Terror from the Deep remake-je lesz, amelyben vízi idegenekkel kell majd felvennie a harcot a küzdelembe már sokszorosan belerázódott emberiségnek. És hogy mikor jelenik meg? Nem tudni, de talán jobb, ha nem sietik el.

NEM EZT A VÉGZETED KERESED

A DESTINY-ÁTVERÉS

[ÍRTA BÜJTI] MIKÖZBEN KOMOLY HERCEHURCA MEGY A HELLO GAMES KICSIT FÉLRESIKLOTT PRODUKCIÓJA, A NO MAN'S SKY KAPCSÁN, AMINÉL MÁR A REKLÁMFELÜGYELET IS VIZSGÁLÓDIK, SZINTE TELJESEN ELSIKLOTT A SAJTÓ ÉS A VIDEOJÁTÉKOS KÖZÖSSÉG EGY IGEN HASONLÓ, SZINTÚGY KOMOLY ÁTVERÉS FELETT. EZ PEDIG MAGA A DESTINY, A BUNGIE KONZOL-EXKLUZÍV ALKOTÁSA.

Szeptemberben úgy alakult, hogy a be nem váltott ígéretek és hitegetések miatti csalódottságtól vezérelve a Reddit (közösségi oldal) egyik felhasználója, AzzerUK panaszt nyújtott be a brit ASA (Advertising Standards Authority), avagy a reklámfelügyeleti hatóság felé. Az ok: a No Man's Sky felfedezhető bolygói messze nem úgy néztek ki, mint a beharangozókban, az elemek, épületek, látványosságok folyamatosan ismétlődtek, az élőlények csirkeszárnyból, dinoszaurusz-végtagokból, sárkányfülekből lettek véletlenszerűen összetákolva, miközben az intelem hamar megdőlni látszott, miszerint összetalálkozhatunk mással, ám ennek esélye nagyon kevés. Konkrétan nem lehetséges, mert nincs multi, bár erről szó sem volt korábban. Mivel pedig nem emberünk volt az egyetlen, aki háborgott a program miatt, a hivatalos szerv nekiállt az ügy kivizsgálásának. Mindez nagyon szép, nagyon jó, elvégre kell is a felhasználóknak a jogvédelem, amikor egyértelműen más landol a kosarukban, nem pedig a beharangozott termék, az viszont egy más kérdés, hogy miért pont az aprónak számító Hello Gamesnél borult ki a bili. Az elmúlt pár évben a Ubisoftnál is volt pár csúnya eset, a capcomos Street Fighter V is félkészen jelent meg, miközben az EA is fontos összetevőket hagy ki, hogy azután teljes áron adhassa el az adott produkció másik felét. Vagy ott van a Destiny is, az Activision kiadásában konzol-exkluzivitást élvező MMO-FPS, ami… ami nagyszerű alapokkal rendelkezik, rengeteg lehetőség van benne, mégis félresiklott valahol. Mert bár a játékmenet szinte tökéletesnek nevezhető az abszolút csiszolt gunplayjel, ez ragyogóan hozza a Bungie-minőséget (a Halo-sorozat után elvárható módon), a tartalom már a megjelenéskor sem volt túl masszív, amihez a kiadott DLC-k is csak hellyel-közzel tettek hozzá az egyébként magas árazás ellenére. És akkor még nem beszéltünk a direkt mellébeszélésről, vagy inkább csúnyán szólva hazudozásról, ami a marketing terén volt jelen. De miről is van szó?

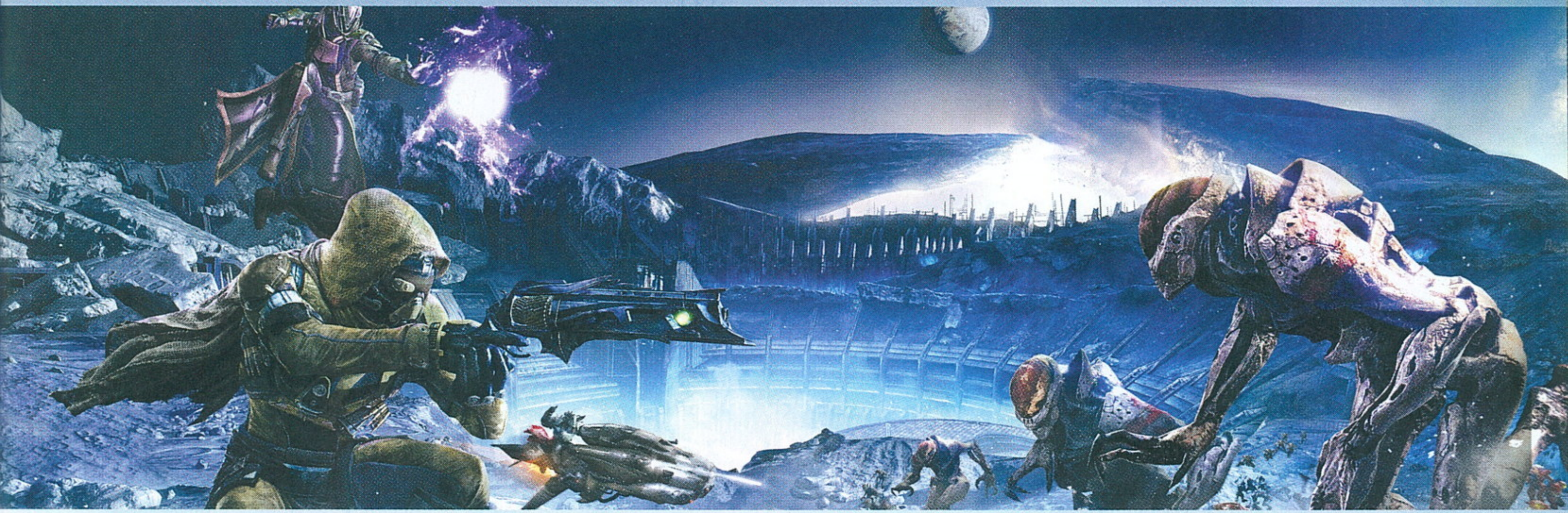
A DESTINY EGYÁLTALÁN NEM ROSSZ, CSAK ÉPPEN AZ ÍGÉRETEKET NEM VÁLTOTTA BE. KICSIT SEM.

PR – HOBBINK GYILKOSA

El kell adni, sokat kell eladni, még többet kell ígérni. Jelen korunk egyik rákfenéje lett a hangzatos címszavakkal, mindenféle, később nehezen számon kérhető marketinges megoldással történő beharangozás, amivel a játékosok megváltják a hype-vonatra szóló jegyeket, hogy végük Dubaj helyett Afrika egy eldugott, poros falujában tegye le őket a szerelvény. Persze ez a hasonlat némiképpen túlzás, de van igazságalapja. Vegyük elő ismét a Destiny esetét, majd nézzük meg, hogy lett beharangozva a program, aminek élete végül az előzetes információkkal teljesen ellentétes irányba futott. Persze jogosan gondolhatja most bárki, hogy minden reklámdumának a fele nettó süketelés, így magára vessen, aki bedől ezeknek, azonban mégis úgy érzem, hogyha mondjuk, tíz évre vezetnek fel valamit, annak a fele is legalább öt esztendő, nem pedig három, ami után jöhet az újabb epizód, újabb vásárlással, már persze a korábbi ráfizetéseken túl. Merthogy azokból is volt ám bőven.

Sokan persze már akkor is remegtek, amikor kiderült, hogy a Bungie az Activisionhöz házasodott be, ami megint csak jogos félelemnek vehető, hiszen arról a vállalatról beszélünk, amelyet Robert „Bobby" Kotick maga tett ellenszenvessé a megnyilvánulásaival. És nem egy mezei alkalmazottról van szó, hanem ugye a CEO-ról, aki a Coca-Cola Companynél is befolyással bír. De ez nem a jéghegy csúcsa, ahogy az sem, hogy bár MMO-FPS a Destiny, az már a megjelenésekor is meglehetősen foghíjas volt. Mert bár valóban lehetett csapatokat alkotva zarándokolni, bejárni a tényleg viszonylag nagy pályákat, miközben a játékmenet pont olyan jó volt a remek akcióval, ahogyan azt az emberek várták, ezen túl pedig az MI-be sem köthettünk

A gunplay és a hangulat fergeteges, a játék rendelkezik egy egyedi bájjal. Kár, hogy a borzalmas üzletmodell, a sok hazudozás rontja az élményt.



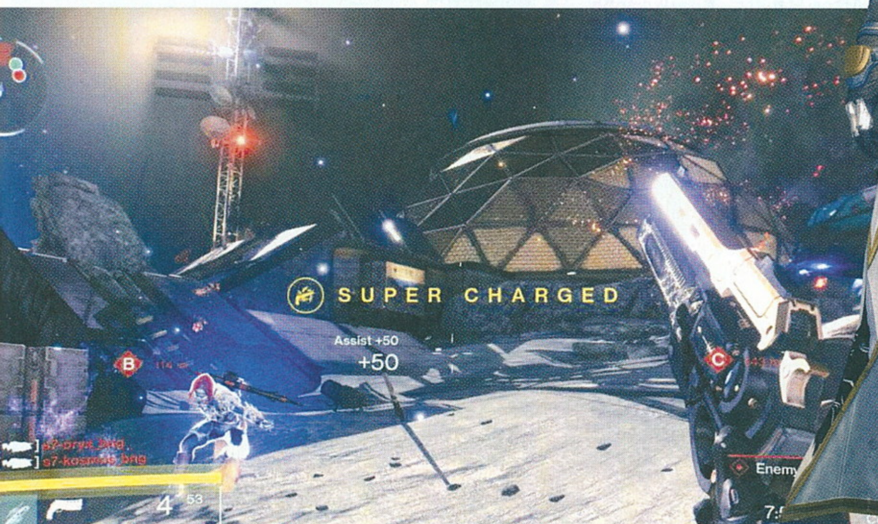
bele, a tartalom terén adódtak gondok. A kampányt nyolc óra alatt nevetve teljesíthettük, a helyszínek és feladatok pedig innentől ismétlődtek, csak az szabott határt az online csatározáshoz, ki mennyire bírja a folyamatos farmolást, a már abszolvált küldetések sokadik legyűrését. MMO-ban ehhez már hozzászokhattunk, de nem ilyen hamar, nem ilyen rövid idő alatt. Éppen ezért bizonytalanodtak el sokan, elvégre a kezdetekben úgy lett beharangozva a produkció, mint egy olyan történet, amivel tíz évig foglalkoznak majd, közben mindenféle jósággal bővítve a felhasználók visszajelzései és igényei szerint. Persze a probléma megoldható lett volna ingyenes frissítésekkel, bővítésekkel. Mégsem így történt.

HÉT ÉV ÉS EGY GENERÁCIÓ MÍNUSZ

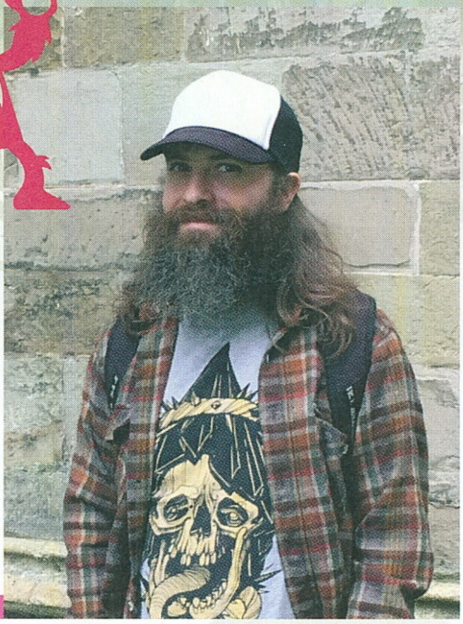
A felemás startot követően aztán minden félrecsúszott. Egy ideig még ment a reménykedés, majd az első szezonbérlet két drágán mért kiegészítője is megérkezett, azonban ára ellenére (a két DLC egyben vásárolva is 10 000 forint felett volt) sem a The Dark Below, sem pedig a House of Wolves nem tett hozzá érdemileg az élményhez. Olyan bővítésre, ami ténylegesen javított a belbecsen, egészen a tavaly szeptemberben debütált The Taken Kingig kellett várni, ami újabb hatezer forint legombolása után épült be a programba – úgy, hogy futtatásához nemcsak az alapjáték, hanem a két korábbi letölthető tartalom is szükségessé vált. Igen, ilyen is van, pedig ritka az iparban, az pedig, hogy megjelent a mindent magában tartalmazó új kiadás, a régi vásárlókat, avagy pont a keménymagot nem igazán vigasztalta. Ellenben végre kibővült a kampány, több változtatás is érte a játékmenetet, nagyon menő fegyverekkel és speciális támadásokkal gazdagodott a repertoár – persze a sztori csak pár óra pluszt hozott, az endgame ezúttal is a raidek és a farmolás terén jelent meg. Idén pedig elérkeztünk a Rise of Ironhoz, ami egy újabb, még komplettebb (Hyper-Alpha-Arcade-Mega-Plus Edition via Capcom) kiadással, netán a több mint kilencezer forintos DLC-vel (a rajongók itt már sírtak, okkal) tett pontot a történet végére. Pontot bizony, méghozzá több szempontból is.

Kezdjük azzal, hogy a Rise of Iron az előző generációs gépeken (PS3 és X360) már nem érhető el, csak és kizárólag PS4-en és One-on. Nem váltottál az új masinákra? Kedves úzer, ez nem a mi problémánk, így jártál. Vagy valami ilyesmi mentalitás állhat a háttérben, bár ez vélhetőleg nem nyugtatja le a kedélyeket azoknál, akik már rengeteg pénzt és időt fektettek a programba, azonban úgy érezték, elvannak még a régebbi konzolokkal. Ha ez nem lenne elég szomorú, akkor jön az adalék, az a bizonyos hab, a még bizonyosabb tortán: már a 2017-ben érkező Destiny 2-ről szól a fáma, ami immáron

PC-re is megjelenik majd. Itt pedig felmerül a kérdés: mi ez, ha nem a vásárlók teljes megtévesztése, kisemmizése? A tíz esztendőre ígért tartalom három évig húzza a jelek szerint, mert innentől a Bungie teljes gőzerővel a folytatáson dolgozik, közben több platform is kimarad egy kiegészítőből, ráadásul mindezt úgy, hogy aki a legelején szállt be az akcióba, tehát akinek részben a siker is köszönhető, az immáron három játék árát csengette ki egyetlen produkcióért, ami reálisan nézve még ezután sem érte el egy komolyabb MMO tartalmi felhozatalát. A Bungie-t és az Activisiont mégsem pereli senki, nem érkeznek be panaszok az ASA részére, pedig ha valami, hát ez a történet jogosan hozhatna nem kevés felháborodást. Mert ugye a bejelentett második rész után nagyon ne is reménykedjünk abban, hogy a Destinyt lényegi változtatások érnék a jövőben, az eddigi tapasztalatok tükrében pedig kinek lesz kedve beruházni a folytatásra? Persze ezt az utóbbi kérdést oldja majd meg újra a PR, a marketing, ami lehozza nekünk a Holdat, a Napot, a csillagokat az égről. Ha pedig bedőlünk, hát úgy kell nekünk, azonban mindenki legyen óvatos, mert ez az út sehova nem vezet, csak további pénztemetőkbe, amiket retorzió hiányában jó eséllyel teljesen természetesnek vesz majd a kiadó.



Nyelvet tanulni ment, aztán a Codemastersnél kötött ki.



[ÍRTA LOR] Sántha Péter már több mint tíz éve dolgozik a játékiparban, többek közt olyan nagy címekhez tervezett kezelőfelületeket, mint például a Guitar Hero Live, a Forza Horizon vagy a The Crew. Megkérdeztük tőle, mit csinál egy úgynevezett UI artist.

A legjobb játékok nem születnek meg csak úgy maguktól, emberek százai dolgoznak a legnagyobb címeken. És míg leginkább a játéktervezők, programozók válnak az ipar sztárjaivá, nem töltenek be kisebb szerepet a fejlesztésben azok, akik a többi meghatározó elemért felelnek. Ugyanilyen fontos a játék képi világa, a hangok összessége, a kezelőfelület. Felkerestünk egy magyar UI (user interface) artistot, aki első komolyabb melóját a Codemastersnél kapta, és azóta nincs megállás – egy ideje már saját cégéből él.

Mutatkozz be, kérlek, pár szóban, ki is az a Sántha Péter? Melyik stúdiónak dolgozol jelenleg, hol laksz, és mennyi idős vagy?
Sántha Peter vagyok, 40 éves, és Malvernban lakom, ami egy nagyon szép és nyugis angliai kisváros. Tizenvalahány éve dolgozom játékokon. Egy jó barátommal öt éve alapítottam meg a Clockwork Monkey Studios nevű UI outsourcing céget. Azaz játékfejlesztő cégek szervezhetik ki nekünk, hogy szép és jól működő játékmenüket készítsünk nekik. Ezelőtt UI artistként dolgoztam a Codemastersnél, az NCSoftnál és még egy pár más cégnél.

Miért alapítottál saját vállalkozást? Jobban megéri saját cégként projekteket vállalni, mint belsősként, alkalmazottként dolgozni mondjuk egy nagy stúdiónál?
Természetesen üzletileg is jobban megéri, de a változatosság is jó. Így sokkal több projektben részt vehetek, mintha belsős lennék. Egy játék fejlesztése éveket vesz igénybe, de miután mi elsősorban a vizuális stílus kifejlesztésére szakosodtunk, pár havonta új játékon dolgozhatunk.

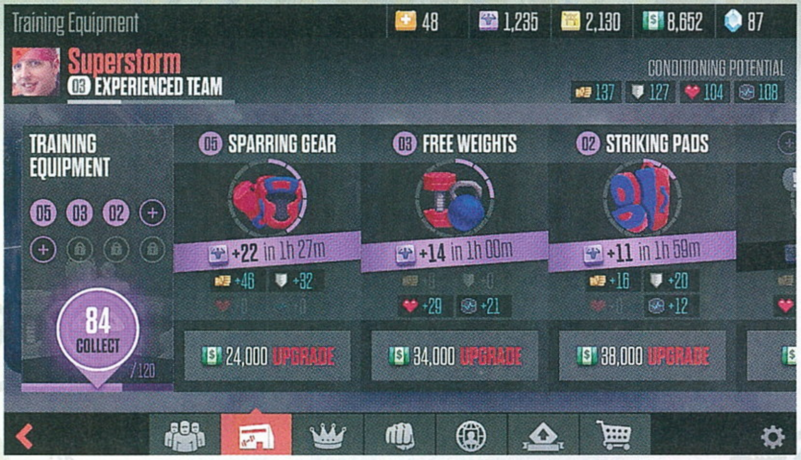
Az UX, UI mostanában divatos hívószóvá vált. Elmesélnéd, hogy pontosan mi a feladatod, ha videojátékfejlesztésről van szó?
A mi feladatunk egyrészt, hogy a gamer a lehető legegyszerűbben tudja menedzselni a játékot, másrészt, hogy a menük vizuális stílusa összhangban legyen a játék világával.

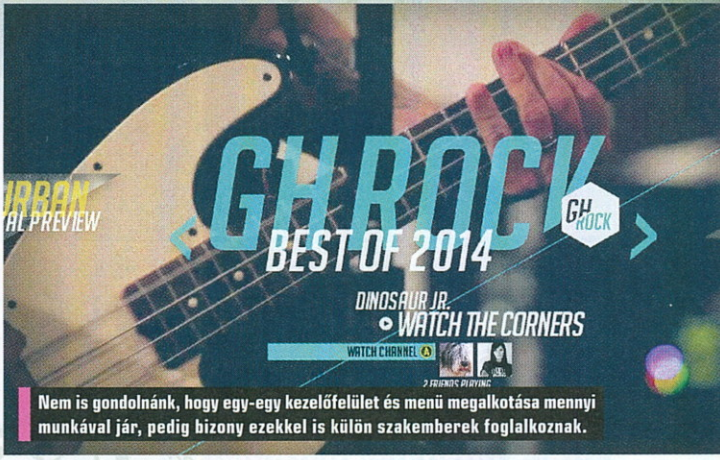
Lehet külön erre szakosodni? Te hogyan sajátítottad el a szakmát?
Én grafikus voltam, mielőtt játékfejlesztéssel kezdtem foglalkozni. Sok UI artist kezdi így, vagy valami hasonlóval, például Motion Graphicokat csinál vagy webdizájnokat. De azt hiszem, mostanában már vannak ilyen jellegű tanfolyamok otthon is.

Milyen programokat használsz?
Főleg Adobe programokat: Photoshop, Illustrator és After Effects… ezek a főbb darabok, amiket használunk, és persze különböző fejlesztői felületeket, amiket a megrendelők használnak.

Mi volt a legelső komoly melód, hogyan sikerült megkapnod?
A legelső UI-projektem a Colin McRae: Dirt (2007) volt a Codemastersnél. Eredetileg nyelvet tanulni jöttünk Angliába a feleségemmel, de mielőtt hazaindultunk volna, kíváncsiságból jelentkeztem a Codemastershöz egy UI állásra, amit csodával határos módon megkaptam.

Milyen élmény volt a Codemastershöz kerülni? Hogyan tudtál beolvadni egy külföldi csapatba?
Hát az eléggé vicces volt, mert pár hónap nyelvtanulás után az angolom még mindig nagyon minimálisnak bizonyult. De mindenki nagyon barátságos volt, és türelmesen álltak hozzám. Mint minden csapatban a világon, itt is voltak magyarok, néhányukkal még mindig nagyon jóban vagyok.





Nem is gondolnánk, hogy egy-egy kezelőfelület és menü megalkotása mennyi munkával jár, pedig bizony ezekkel is külön szakemberek foglalkoznak.

Azóta milyen nagyobb játékokon dolgoztál és mely ismertebb cégekkel?
Nagyon sok játékon dolgoztam azóta, például a Guitar Hero Live, RIGS, Fight Team Rivals, Forza Horizon, Race Driver és Grid címeken. Most egy szuper titkos projekten dolgozunk egy nagy mobiljátékfejlesztő cégnek, erről többet nem beszélhetek. Meg egy saját projekten, a Fight Team Rivalsön.

Ez pontosan mi lesz?
A Fight Team Rivals egy online MMA-menedzserjáték az Apple hordozható eszközeire, amiben egy MMA klub főedzőjeként kell menedzselni a harcosok tréningjeit és karrierjét. A harcokból bejövő pénzből pedig tovább lehet fejleszteni a klubot. A játékos különböző versenyekre nevezheti be a harcosait, a cél természetesen az, hogy ők elnyerjék a bajnoki címet. Más játékosok és barátok csapatait is ki lehet hívni. A játék jelenleg az ír AppStore-ból érhető el, de hamarosan több országban is megjelenik majd.

Melyik volt a karriered legemlékezetesebb pillanata? Ha volt ilyen.
Az egyik legemlékezetesebb, amikor elkezdtem dolgozni a Fight Team Rivalsön, a másik pedig, amikor megalapítottam a Clockwork Monkey Studiost, és persze még az, amikor felvettek a Codemastershöz.

Hogyan néz ki a folyamat, míg az adott megrendelésre megtervezel egy kezelőfelületet? Kikkel kell együttműködnöd a tervezés és megvalósítás során?
Az első lépés mindig a kutatómunka, aminek az eredménye egy pár oldalas moodboard. Ebben a fázisban azt demonstráljuk, hogy milyen referenciákból fogunk meríteni, és hogy miket fogunk elkerülni.

A következő lépés egy vagy két közepesen bonyolult screen megtervezése. Itt csak a vizualitás fontos, a cél ekkor még, hogy legyen előttünk egy kép a felhasználói felület hozzávetőleges stílusáról. Ezután nekiállunk pár különböző bonyolultságú screen pontos és részletesebb megtervezéséhez a legsikeresebb vázlatok alapján. Itt már minden élesben megy, tehát már a legkisebb részletekre is odafigyelünk, észben tartjuk a technológiai határokat és a funkcionalitást is. Végül pedig ezen koncepciók alapján megtervezzük az összes screent, az ikonokat, animációkat, tehát az egész kezelőfelületet.

Mint külsős csapat, általában producerekkel, művészeti vezetőkkel és belsős UI csapatokkal működünk együtt.

Meddig tart, mire azt mondod egy kezelőfelületre, hogy ez készen van, oké?
Egy UI akkor van kész, amikor minden screen pontosan úgy néz ki a játékban, mint a concepteken. És persze amikor már nem bugos, és úgy működik, ahogy kell.

Honnan, miből merítesz inspirációt?
Ez a projekt témájától függ, de mindig alapos kutatómunkával érdemes kezdeni. Ha például egy sportjátékról van szó, akkor érdemes ránézni az adott sport reklámjaira, a ruházati és sportkiegészítős cégek megjelenéseire, a vizualitásra, hasonló játékokra és témába vágó filmek megjelenési világára is.

Mitől jó egy kezelőfelület? Mely játékok azok, amiknél kiemelkedően jó az UI – a te szemeddel?
Ez nehéz kérdés… A Blizzard alkotásainak általában nagyon jó UI-uk van, de a Dirt 1-2 esetében, meg a Dead Space-játékokban is voltak jó ötletek.

Milyen trendek figyelhetők meg kezelőfelület terén a játékokban, ha vannak? Mivel kell lépést tartanotok?
A virtuális valóság, a kiterjesztett valóság, az érintőképernyők, a hatezer féle konzol és kontroller megjelenésével fel van adva a lecke. Érdekes lesz pár év múlva visszanézni és meglátni, hogy mi lett ebből sikeres és mi nem. Az a legjobb, ha minden konzolt ki tudsz próbálni, hogy képben legyél az újdonságokkal. Persze ez nem annyira könnyű, mert drága és időigényes dolog.

Hogy látod jelenleg a magyar játékfejlesztés helyzetét? Mik a tanácsaid azoknak, akik a játékiparban szeretnének dolgozni?
Konkrétan a magyar helyzetet nem nagyon ismerem, de a játékipar szerintem határok nélküli. Akármelyik cégnél dolgoztam eddig a világon, mindig úgy tűnt, hogy szinte minden országból vannak tagok a csapatban. Ha UI artist akarsz lenni, akkor legyen egy jó portfóliód, és szeress sokat dolgozni.

Jó ötlet olyan városban elhelyezkedni, ahol több stúdió is jelen van. Az elmúlt években sok cég zárt be hirtelen, és épített le embereket egyik napról a másikra. Tehát ha munka nélkül találod magad, akkor nem kell feltétlenül elköltöznöd.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Érdekes figyelni, hogy az AAA minőségű játékok uborkaszezonja alatt mennyire megerősödik az indie-mezőny (de tényleg, ilyenkor simán lehetne a rovat akár 10 oldalas is), azután a szezon beindulásával hogyan csillapodik a munkakedv a garázsfejlesztések terén. Persze ez is érthető, egy Battlefield 1 és CoD társaságában senki sem engedi szívesen a harcmezőkre olcsóbb és kisebb gyermekét, de azért nem kell aggódni, ilyenkor is van miből mazsolázni, ahogyan azt a következő oldalakon láthatjátok.**

Infinite Minigolf

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ZEN STUDIOS - MEGJELENÉS: 2016. 10. 06. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Már megint egy asztalcsomag a Marvel hőseivel, hopp, alienek a láthatáron, meg ébred az Erő, és... jéé, a Zen valami teljesen új fejlesztésbe kezdett, aminek nincs köze a flipperhez. Annál több van viszont a fizikához, illetve a minigolfhoz. Na meg a Simshez, mert bizony az egyelőre csak korai hozzáférésben álló Infinite Minigolf le sem tagadhatná, hogy vizualitás és interfész terén bizony bőven tanult az egyik legnagyobb életszimulációtól.

Jelenleg még erősen csonka tartalommal bír a program, az azonban már most látszódik, hogy fizika szempontjából a gyermekszobában így-úgy felállított, rögtönzött golfpályák kartonból eszkábált folyosóin minden a legnagyobb rendben. A labda kábé mindenre úgy reagál, ahogy a valóságban tenné, csak néha-néha figyelhetünk meg sarkított, eltúlzott példákat, miközben minden, avagy tényleg minden hatással van a lyuk felé haladó „főszereplőre". A ventillátorok gerjesztette szél arrébb tereli azt, a hepehupás útvonal alaposan felbolygatja az eredeti tempót, néha pedig nagyon trükközni kell a platformok hiányosságai okán, amiknek hála, könnyen kipottyanhatunk a pályáról. Ráadásul vannak elemek, amiknek tulajdonságairól csak az első hibáink alatt bizonyosodhatunk meg, mert részletes magyarázat és használati útmutató

nem jár melléjük, de ezzel sincs nagy gond, legalább odafigyel az ember a részletekre. Más kérdés, hogy a saját pályák kreálásán és megosztásán, lokális multin túl most még nincs sok opció a programban (online meccs és Duel biztosan lesz, bármit is takarnak ezek a lehetőségek), ráadásul a kezelőfelület és a grafikai stílus sem sikerült túl egyénire. A látványvilág, az interfész egy az egyben idézi a The Sims világát, sőt még az alaphelyszín (remélhetőleg lesz majd több is) logója is onnan köszön vissza, na meg a Hasbro felhozatalából. Karakterünket kialakíthatjuk, bár egyelőre ennek a testreszabásnak sincsen annyi értelme, hiszen úgyis a labdaütögetésen van a hangsúly. Kíváncsian várjuk a végeredményt, ami 2017 elején esedékes, elvégre az alapok rendben vannak, csak a tartalmon és az egyedi stíluson kéne dolgozni még egy keveset.

Iron Fish

FEJLESZTŐ: BEEFJACK, DEAN EDWARDS - MEGJELENÉS: 2016. 10. 25. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Nem tudom, hogy miért, de valamilyen különleges oknál fogva gyöngéd érzelmekkel kötődöm a víz alatt játszódó filmekhez (kiemelten az ilyen jellegű horrorokhoz) és videojátékokhoz. A mélység titokzatossága lehet az indok, na meg az, hogy ott, a vízrengeteg alatt megszűnik a komfort, csak megtűrt élőlények vagyunk, nem éppen otthonos környezetben. Így felfedezni pedig még izgalmasabb, még fantasztikusabb érzés, mintha azt a szárazföldön tennénk.

Ebből az eszmefuttatásból kiindulva pár hete alaposan rá is kattantam a Steam várható megjelenései közé került Iron Fishre, alig vártam október 25-ét, a lapzártánk előtti napon pedig végre beesett a játék. Az Abzû után valami hasonló élményre vártam, keverve a stílust a Subnautica túlélő elemeivel, ugyanis a BeefJack alkotásában is belső nézetből fedezzük fel a víz alatti világot, miközben különböző veszélyek várnak ránk. Óvatlanság esetén a gyilkos ragadozók elsőszámú táplálékai lehetünk, elfogyhat az oxigénünk, de akár szét is zúzhatjuk magunkat. Persze mindenre megvan a gyógymód, van elsősegély, meg levegőkapszula, meg javítókészlet a kis egyszemélyes járművünkhöz – mert bizony részben egy kasztniba zárva járunk utána az alapot adó rejtélynek, miszerint egyik pillanatról

a másikra többen is meghaltak körülöttünk, ami több mint furcsa egy elvileg biztonságos küldetés közben. A két főszereplő beszélgetése és a megtalált bejegyzések sora fényt derít a legtöbb kérdőjeles esetre, miközben az Unreal engine által generált víz alatti világ kicsit behatárolt, nem is gyönyörű, de el lehet benne veszni. Más kérdés, hogy az egyébként erős hangulatot lerontja a rengeteg bug.

A veszélyesnek mondott cápák bután köröznek a közelünkben, vakon néznek maguk elé, ha egyszerre több logot veszünk fel, csak egyet könyvel el a rendszer, tehát kezdhetjük elölről a küldetést, és a többi. Ha ezeket a problémákat sikerül javítani, 10 százalékot emelkedhet a végeredmény, ajánlható a játék, de a Subnautica mellett így sem rúghat labdába.

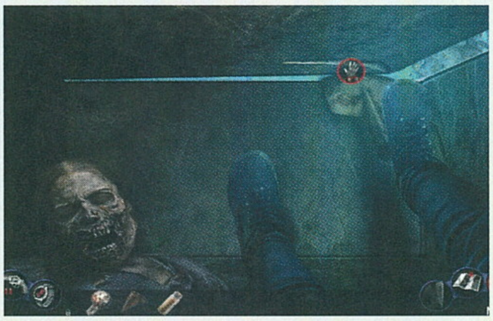
60%

Adam Wolfe

FEJLESZTŐ: MAD HEAD GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 10. 07. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Három műfaj emlegetésétől kezd tikkelni a szemem, amennyiben a Radar alattról van szó. Mindez csak azért van, mert hiába az indie meghatározás, a „clickerek", a visual novelek és tárgykeresők olyan mélységekbe juttatták a saját zsánerüket, ami példátlan. Olcsó másolataik a másolatoknak, folyamatos önismétléssel, pár gyöngyszemmel. Mégis, ezúttal kivételt tettem, mert az Adam Wolfe tényleg felkeltette az érdeklődésem.

A misztikus sztorival megáldott játék egy tipikus magánzsarut helyez a középpontba, aki egyébiránt rendszeresen a természetfelettivel harcol meg, már csak azért is, mert reményei szerint így előbb-utóbb rálelhet elveszett leánytestvérére. Emiatt aztán rémálmain túl a valóságban is kísértik a fura helyzetek, förtelmes lények. A négyfelé osztott sztori első epizódjában például egy tűzdémonnal gyűlik meg a bajunk, aki egy titkos társasághoz köthető, a második történetben egy rejtélyes láda és egy hithű, rendkívüli erővel megáldott őrző zavarja meg az állóvizet, míg a harmadikban egy festővel és egy szektával ismerkedünk meg. Mindez jól hangzik, de az Adam Wolfe nem attól érdekesebb átlagos társainál, hogy misztikus, film



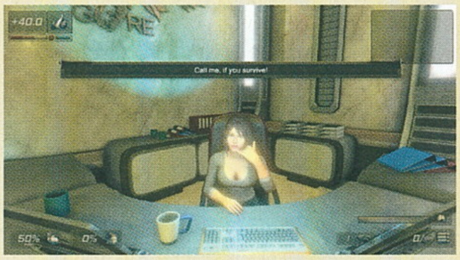
noiros köpönyegben lép a rivaldafénybe, hanem attól, ahogyan teszi ezt. A hagyományos tárgykeresgélésen túl ugyanis mindenféle minijáték várja az érdeklődőket, avagy QTE-jelenetekben harcolhatunk és lövöldözhetünk, megszabhatjuk az autónk útját a városi forgalomban, motorozhatunk, és mindenféle, nem annyira túlbonyolított logikai fejtörő során mozgathatjuk meg agytekervényeinket. Persze csodákat ne várjunk, a Mad Head Games alkotása továbbra is a Hidden Object elnevezésű zsáner kívánalmainak felel meg, de ezt ügyesen, hangulatos formában, változatosan és jó ízléssel teszi. A grafika szép, a stílus emlékezetes, az epizódonkénti egymásfél óra pedig kifejezetten jó szórakozást biztosít.

75%

Killing Room

FEJLESZTŐ: ALDA GAMES - MEGJELENÉS: 2016. 10. 21. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Ha mindig igazi sztár, elképzelhetetlen hatalmú bálvány akartál lenni, hogy a tévében szerepelhess milliók előtt, akkor eljött az időd. Noha a műsor meglehetősen véres, erős rokonságot mutat a Smash TV-vel és a Menekülő emberrel, avagy pillanatok alatt befejezheted pályafutásod, megéri a fáradozást, sőt online még tovább növelheted népszerűséged, hiszen streamelés közben a valódi nézők is hozzájárulnak sikeredhez, netán tönkre is tehetik karriered.



Bár PC-re (és úgy egyébként is, figyelembe véve a kis mobilos címeiket) a Killing Room a cseh alkotóbrigád első komolyabb produkciója, ez első ránézésre nem minden szempontból nyilvánvaló. A külső ugyanis kifejezetten csinos, amikor végigmegyünk a folyosókon, hogy megtisztogassuk a műsort jelentő szinteket, a Unity grafikus motorral dolgozó fejlesztők igazán kitettek magukért. A nyitány egyébként eleve egy hangulatos felvezetés, amihez passzol a zúzós zene, majd a mellben rendkívül erős recepciós unszolására nekiállunk a nyolcemeletnyi rémség kifüstölésének. A pályák véletlenszerűen épülnek fel, tele csapdákkal, plusz szobákkal, megnyitható ládákkal, felszedhető fegyverekkel, egyéb extrákkal – na meg természetesen az út legvégén egy nagyobbacska főellenféllel. Utóbbi mindig más, eltérő támadásokkal bír, életerejét lecsökkenteni pedig nem biztos, hogy egyből sikerül, ez ugyanis attól is függ, milyen nehézségeken keresztül jutottunk el hozzá, milyen fegyvereink vannak, milyen az egészségi állapotunk. Közben az MI vagy a valós játékosok generálta nézőseregünk éljenezhet vagy kifütyülhet minket akcióinknak megfelelően, az emeletek között szintet léphetünk, javítva ezzel állóképességünket és egyéb tulajdonságainkat, új játék esetén pedig buffokat is kaphatunk korábbi eredményeinktől függően. Érdekes és alapvetően egyszerű, mégis szórakoztató FPS-ről van szó, ami szerencsére baráti árcédulát kapott, így kisebb esetlenségeit és gyengeségeit is el lehet nézni.

70%

Indie csemege

Merger 3D

FEJLESZTŐ: MAHHAON, ART-ARCADE, SUN PIXEL
MEGJELENÉS: 2016. 09. 29.
ÁR: 2 EURÓ (KB. 600 FT)

Ha szereted a klasszikus FPS-műfajt, avagy az olyan játékokat, mint a korai Wolfenstein 3D, a Doom, a Duke Nukem, a Rise of the Triad, netán a Shadow Warrior, akkor a Merger 3D megérdemel egy próbát. A program olcsó, persze nem is kínál sok újdonságot. A megszokott, hangulatos MIDI hangok, a pixeles grafika adja magát, ahogy a széttrancsírozott ellenfelek hatalmas száma is, miközben keressük a különböző kulcsokat és rejtett extrákat. Támadóból sajnos nincs sok fajta, a helyszínek sem túl emlékezetesek / egyediek, de összességében el lehet szórakozni ezzel a pár órás játékkal, ami kimondottan baráti árcédulával került piacra. Az irányítás kicsit mondjuk fura, de hamar megszokjuk, utána nem jelent problémát az sem.

65%

Cursed Castilla EX

FEJLESZTŐ: LOCOMALITO, GRYZOR87
MEGJELENÉS: 2016. 10. 20.
ÁR: 12 EURÓ (KB. 3700 FT)

A Ghost 'n Goblins említésére összefolyik a szádban a nyál, ujjaid automatikusan megrándulnak, keresvén a joystick és kontroller gombjait, miközben a Golden Axe- és Castlevania-sorozat sem hagy hidegen? A 2008 óta számos ingyenes, a 8 bites érát idéző programért felelős Locomalito első steames megjelenése a Cursed Castilla két pályával, achievementekkel bővített, tökéletesítgetett verziója, ami méltó tiszteletnyilvánítás az éra felé. A páncélos lovag többfajta fegyvert és segítőtársat is szerezhet, lovaskocsin utazhat, a szintek végén pedig nagyobb főellenfelek várnak rá. A grafika nagyon kellemes, tényleg a régi idők minőségi darabjait idézi, és a zene is fantasztikus (Splatterhouse-os jelleggel bír), az utóbbi év legjobb retró 2D-s akció-platformere.

90%

Dead Age

FEJLESZTŐ: SILENT DREAMS - MEGJELENÉS: 2016. 11. 04. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Silent Dreams legújabb, a korai hozzáférésből éppen csak kilépett programja ezúttal nem egy RPG, netán a műfaj teljes kifigurázása, noha némi szerepjátékos elemet így is képes felmutatni. Szemben a kifejezetten ötletes felütéssel, amire már nem futotta, hiszen ismételten a zombik ideje érkezett el a játék világában, amelyben a játékos a választott főszereplő bőrébe bújva igyekszik túlélni a napokat, amiknek során bármikor fűbe haraphat.

A német fejlesztők munkái nem ismeretlenek a PC Guru olvasói számára, elvégre a Grotesque Tactics két epizódja már megjárta a teljes játékos szekciónkat, a kifigurázós RPG-élmény pedig egészen kellemesnek bizonyult. Noha humorból kevesebbet, drámából, vérből és testrészekből annál többet tartalmaz a produkció, rosszabbnak nem mondható, mint szerepjátékos társai. Az indítás után jól kiválasztjuk, milyen jellegű főhőssel indulnánk útnak (az érettségivel jócskán megcsúszott, 40 körüli tanuló, harcos stb.), azután kiderül, hogy éppen lánytestvérünk megmentése volna a cél. A hasonszőrű témával megáldott tévésorozatok rajongóinak nem okozhat nagy meglepetést a fejlemény: húgunk már hörögve, morgolódva tér vissza, mi viszont esélyt kapunk a nyugodtabb emberi életre. Túlélőkkel, táborban, napi fejadaggal, ami azért nem elhanyagolható szempont. Persze ehhez

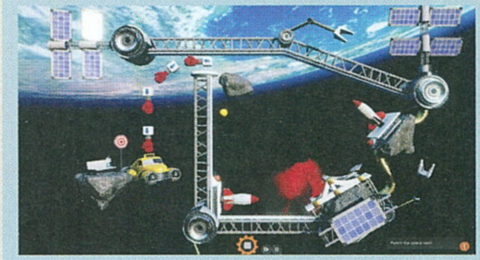
a komforthoz muszáj lesz tenni is valamit, így minden nap eljárunk a begyűjtő túrákra, itt pedig kell némi stratégia is. Az élelmet inkább az erdőben találjuk, a fegyvereket és a lőszerutánpótlást az országúton, és így tovább, a felszerelésen túl pedig túlélőkre is akadhatunk, akik ha túlélik az adott kört, csapatunkat erősíthetik a továbbiakban. A táborban lévőket bármikor elvihetjük kalandozni, de otthon is hagyhatjuk őket, hogy dolgozzanak, kraftoljanak a talált alapanyagokból, így egyre jobb ruhákat és gyilkoló eszközöket nyerhetünk ki. A helyszíneket sok körön át fedezhetjük fel, bármikor hazatérhetünk, ellenben a halál végleges, egy-egy rossz döntésnek hála ismét nekifuthatunk az apokalipszisnek. Összességében mindez élvezetes, jópofa a körökre osztott, egyetlen képernyős harcokkal, csak a megvalósítás elnagyolt. A zene ismétlődik, unalmas, a külső pedig sok szempontból kicsit csúnyácska. Persze a játék sem drága, sok-sok órát eltölthetünk a társaságában, így annyira ez sem jelent nagy problémát. G

70%

Crazy Machines 3

FEJLESZTŐ: FAKT SOFTWARE - MEGJELENÉS: 2016. 10. 18. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Több mint tíz éven keresztül ugyanazt művelni... hát, ebbe előbb-utóbb beletörik mindenki bicskája. Nem úgy a FAKT Software esetében, mely 2005 óta foglalkozik az őrült masinákkal (amik még a Nintendo gépeire is ellátogattak), pedig még csak a harmadik sorszámozott epizódnál tart a széria. Ezzel együtt viszont az eddigi legjobb és legtartalmasabb rész látott napvilágot, aminek felhozatala tulajdonképpen végtelennek mondható.



Ha a fizikát szereted, imádod a különböző masinákat, bírod a mozgásokkal kapcsolatos kísérleteket és teszteredményeket, akkor biztosan ismerős a The Incredible Machine címe, vagy még inkább a Crazy Machines, aminek immáron a harmadik teljes értékű epizódja jelent meg október közepén. A FAKT sorozata ugye a kísérletezésről szól, avagy arról, hogyan juttatsz el A pontból B-be egy golyót úgy, hogy közben végigvezeted azt egy adott pályán. De ez csak egy példa, ilyenből, vagyis ehhez hasonló, egyre nehezedő misszióból pedig nyolcvanat is találhatunk a kampányban, amiknél még az űrbe is kilátogatunk, ahol nulla gravitáció mellett, rakétákkal fejezhetjük be az éppen aktuális feladatot. Persze a sztorit tekintve (mármint a módra tessék gondolni, történet lényegében nincs) az alap kínálat nem tart ki a végtelenségig, leginkább csak 5-6 órán át húzza ki, az meg nem elég, ha egy ilyen foghíjas felhozatallal és természetesen a megszokottnál pofásabb külcsínnel, még realisztikusabb fizikával próbálunk eladni egy programot. Ezt az összértéket növelik, az így kialakult belsőt mentik meg a későbbiekben ingyenes érkező kiegészítések és frissítések, miközben a legtöbbet a közönség teheti hozzá a produkcióhoz.

A fejlesztők ugyanis felismerték, mi az, ami a legnagyobb szavatosságot nyújtja, ez pedig a végtelenszámú rajongói mod, saját pálya. A rendelkezésre álló tárgyak (több mint 200) és egyéb darabkák (300 db) segítségével saját pályákat alkothatunk, azokat meg is oszthatjuk a többi játékossal, így elképzelhetetlen mennyiségű feladványt szolgáltatva mindenkinek, aki becsatlakozik a felhasználók közé. Így például már a megjelenés hetében felkerült egy olyan misszió, melyben három ágyúval kellett elintézni egy hatalmas szörnyeteget, ami jópofa kiruccanás volt a sokkal inkább a reális fizikai feladványokra összpontosító hivatalos feladatok után. A grafika kifejezetten szép, a fizika nagyszerű, a tartalom csak a közösségen múlik. Ezek után nagyon is esélyes, hogy a Crazy Machines újabb tíz évig megint sikeres lesz. G

88%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

CSALÁDI TÖRTÉNET

Kezdjük a legaranyosabb sztorival, ami a Best Buds vs Bad Guyshoz köthető. A programot ugyanis egy apuka és a 11 éves kisfia készíti. Richard és Lucas egyaránt szereti a klasszikus akciójátékokat, mint a Bionic Commando, a Contra, netán a Mega Man, a régi időket felelevenítő produkció pedig sikeresen hozza a NES és SNES gépeken megismert és alaposan megszeretett formulát. A Best Buds várhatóan még idén, novemberben jelenik meg csak PC-re.

EGYÜTT VAGY EGYEDÜL

Az 505 Gamesszel és Bigbennel is haverkodó Eko Software (How to Survive, Handball 16) saját fába vágja a fejszéjét, legalábbis az idén novemberben érkező Wanted Corps erre enged következtetni. A teljes függetlenségben készülő projekt a klasszikus izometrikus lövöldék hagyományait önti modern külsőbe, méghozzá masszív online funkciók és egyedi, saját speciális képességekkel rendelkező karakterek társaságában.

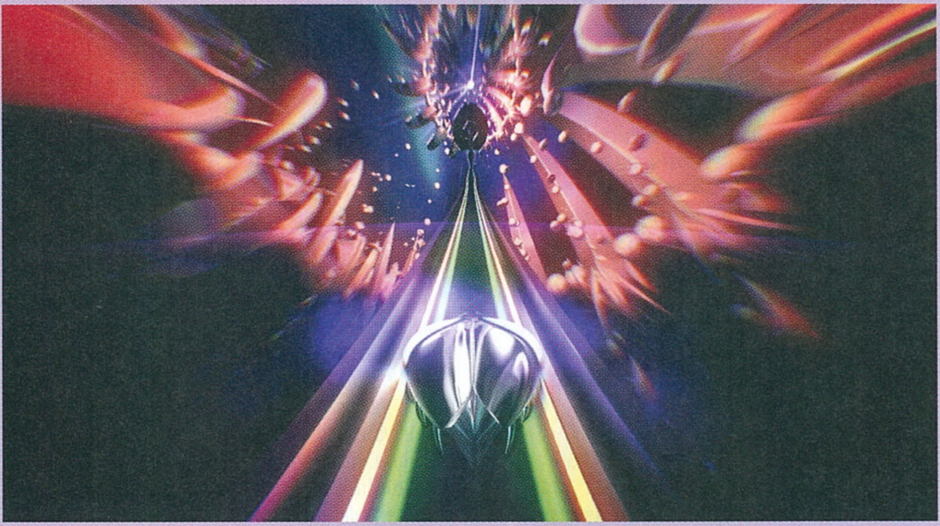
ÚJRA VÁR AZ ŐRÜLET

Bár csak 2017-ben gurul el a gyógyszer, de örömhír, hogy a Messhoff jegyezte őrület, a hihetetlenül minimalista és ugyanennyire addiktív Nidhogg egy második epizóddal tér vissza a képernyőnkre. Noha a vizualitás fejlődött, az alap játékmenet marad a régi, amihez sokkal több pálya és fegyver áll majd rendelkezésre az új mozdulatokon túl, így változtatva virtuális vágóhíddá a nappalinkat vagy hálószobánkat, ahol megmérettetjük magunkat ellenfeleinkkel szemben.

Thumper

FEJLESZTŐ: DROOL - **MEGJELENÉS:** 2016. 10. 11. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Három teljes éve, 2013 óta megy a hírezés a Thumper kapcsán, ami a kétszemélyes Drool munkája. Ez nem kevés idő, így bár a „semmiből jött" kifejezés sem lenne az igazi, nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy mégis csak egy debütálásról van szó. Nem is akármilyenről, elvégre a krómos színekben pompázó ritmusjáték nem él a műfajban megszokott jellemzőkkel, sőt jó alaposan megvariálja azokat.



De hogy mi ez a Thumper? Nehéz lenne elmondani. Ha gitározós, billentyűnyomkodós, dobolós, hamisan vernyákolós zenei élményre vágyna valaki, akkor felejtse is el egyből ezt a lehetőséget, ahogy a vidámságot és optimizmust is. A Drool játékának elindítása után csak a nihil és a sötétség várja a felhasználót, egy olyan zenei anyag társaságában, ami egy horrorban (legyen szó játékról vagy filmről) lazán megállná a helyét. Ha ehhez hozzávesszük a fura képi világot, amiben különféle mértani alakzatok, csápos valamik, szörnyfejre emlékeztető monstrumok keringnek és suhannak mindenfelé, bogarunk körül pedig kinyílnak és becsukódnak a fémes pályaelemek, hát, elmondható, hogy rémálmaink sem annyira mondhatók bizarrnak, mint ez a program.

De várjunk csak, bogárról volt szó? Bizony, egy krómos fémbogár áll a középpontban, ami egy sávban haladva kanyarokat vesz be, hogy ne törjön szét a kitinpáncél, felrepül a levegőbe, összehúzza magát, hogy áttörje az akadályokat, illetve fénylő pontokat használ fel célja eléréséhez. Mindehhez tulajdonképpen csak irányítjuk, és egyetlen gombot alkalmazunk, ami elvileg leegyszerűsíti a kezelést, ám a már említett, kimondottan frusztráló és nyomasztó körítés társaságában bizony bárki hajlamos lehet összekeverni még a megszokott formulákat is. Nem beszélve arról, hogy a rengeteg szakaszra felosztott kilenc szint egyre nehezedik, több lesz a sáv, ahogy a tempó is felgyorsul, ezzel is növelve a kihívást, amiből amúgy sincs kevés. A külső, hátulról követős nézet viszont a VR-hez is tökéletes, ami a PS esetében már nagyszerűen működik (könnyebb vele a játékmenet), de reményeink szerint hamarosan a PC-s változat is megkapja az ezzel kapcsolatos frissítést. Egyébiránt pedig nehéz bármi rosszat mondani a program kapcsán, mivel az teljesen egyedi még a saját zsánerében is, aminek elemeit mesterien alkalmazza, ezért aki kicsit is vonzódik a stílushoz, bátran csapjon le a Drool produkciójára, nem bánja meg.

90%

Edge of Twilight - Return to Glory

FEJLESZTŐ: FUZZYEYES - **MEGJELENÉS:** 2016. 09. 28. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Egyedi, viszonylag sajátos, de mindenképpen saját világot felépíteni meglehetősen nehéz és körülményes feladat, ami sok esetben belülről szabotálja egy-egy stúdió életét. Így történt ez az Edge of Twilightnál is, amiről már 2009-ben is gusztusos trailereket nézhettünk, ám a porszem ezúttal is bekerült a gépezetbe, a PS3-ra és X360-ra tervezett program pedig hosszú évekre megismerhette a fejlesztői pokolnak nevezett limbót.

Nem túlzás, az Edge of Twilight hét évre ragadt be a kénköves bugyrok közé, 2014-ben pedig úgy tűnt, végleg vége a történetnek, ami egyébként több szempontból is kifejezetten érdekesnek tűnt. Alapból ott van a szinkronhangok között felbukkanó Mike Patton (a Faith no More, a Mr. Bungle, a Tomahawk vagy éppen a Peeping Tom legendás énekese), aki a Darkness esetében már bizonyította, mi történik, mikor elgurul a gyógyszere. Természetesen ezúttal is egy sötét entitásnak, sőt több szörnyetegnek kölcsönözte a hangját, miközben az audio élmény egy kellemes vizualitású, egyedi univerzumban hangzik fel, szép dallamok társaságában. Az előző évtizedből eredeztethető program egy steampunkos nagyváros képeivel indít, aminél az emberek teszik a dolgukat, élik az életüket, a gyerekek ugróiskoláznak, mutatványosok mászkálnak gólyalábaikon, így hiteles képet nyújtva az MI uralta világról. Emlékeink között az előző pár évtized nagyobb és izgalmasabb címei, kalandjátékai, RPG-i villanhatnak fel a körítést meglátva, miközben a játékmenet a hős kétfajta elérhető alteregójával olyan szuper klasszikusokat idéz meg, mint a Legacy of Kain: Soul Reaver, netán a Primal.

Kár, hogy a már emlegetett fejlesztői pokolnak köszönhetően a produkció a megnevezett korszakokban is ragadt, nemcsak a tálalás, hanem a minőség tekintetében is, sőt esélyes, hogy a kész verzió nem egy továbbfejlesztett kódot tartalmaz, hanem az eredetit, amit kicsit kipofoztak a FUZZYEYES dolgozói, de komoly energiát már nem feccöltek a tökéletesítésébe. Emiatt bőven vannak audiovizuális bugok, legyőzhetetlen főellenfelek, meg nem nyíló pályarészek, amik kifejezetten zavarják az élményt. Nem beszélve az egyes esetekben remek párbeszédekről, amik máskor egy óvodai társalgás szintjét ütik meg, méghozzá változó hangminőség társaságában. A sztori viszont szórakoztató, a Devil May Cry-sorozatra emlékeztető harc élvezetes, a felépített világ varázslatos és hangulatos, miközben ha nem akad mindent alapjaiban tönkre vágó bug, a játékmenet is képes izgalmassá válni. Kár, hogy az elmúlt majdnem egy teljes évtized megpróbáltatásai ennyire nagy kihatással lettek a késztermékre.

60%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

OFF-ROAD DRIVE

➲ Üdv, Tika!
Az e havi teljes játékkal lenne gondom. Elindítom és mindenféle ok nélkül leáll. Semmi hibaüzenet. A Steam újratelepítése, és a helyi fájlok ellenőrzése megvolt. Ez a két módszer sem hozott eredményt. Remélem lesz valami okosság, ami megoldja, mert szeretnék vele játszani.
Olvasótok: ➲ CSANÁD

Több dolog is lehet a háttérben:
- megpróbálnám például a rendszergazdaként való indítást
- aztán a Steamet offline módba vágni, és ha akkor elindul a játék, akkor tűzfalon blokkolni a cuccost, mert állítólag ettől is behal
- laptop esetében (váltható GPU-nál), pedig pl. épp az Nvidiával szerelteknél szigorúan hozzá kell rendelni a játékot a dedikált videokártyához.

FAR CRY 3

➲ Helló!
A Far Cry 3-mal lenne problémám. Egy új laptopom van, amin nem indul el a játék. Ha elindítom a játékot, akkor ezt írja ki: „Could not find suitable display settings!". Kerestem megoldást a fórumokon, de sehol nem találtam, ha esetleg tudtok valami megoldást a problémára, annak nagyon örülnék.
A gép adatai:
Név: HP 15-ac124nh V2G66EA
CPU: Intel core i5-5200U 2,20 GHz
RAM: 4GB
OP rendszer: Win10 64-bit
Videokártya: AMD Radeon R5 M330
Előre is Köszönöm a segítséget!
Üdv, ➲ MÁRK

Egyszerű a megoldás: a Users\Felhasználóneved\Documents\My Games\Far Cry 3\ mappába menj el, ahol találsz egy GamerProfile.xml nevű fájlt, ezt nyisd meg Jegyzettömbben, töröld a tartalmát és illeszd be a http://tinyurl.com/zggjw2k oldal, Resolution issues résznél található, előre elkészített beállításait. Amennyiben nincs GamerProfile.xml nevű fájlod a megjelölt helyen, akkor hozz létre egyet!

WINDOWS 10

➲ Szia, Tika!
Van nékem egy olyan gondom, hogy amióta frissítettem Win 10-re, egy foshadékká vált hőn szeretett kompjúterem (GTX 660, i5 3570k, 8ram, 1TB HDD, 120GB SSD). A bootolás az tényleg kb. 5 mp, mint ígérték, de alapvetően belassult az egész. Sokszor csinál random fura dolgokat és kifagyásokat is. Ezeket még el is tudnám viselni, viszont GTA V nélkül sajna nem megy. Már az új OS felrakásával is gondok voltak, tehát csak a személyes fájlokat tartottam meg, és még így is ki kellett törölnöm csomó mindent, szóval az autólopkodáshoz ugye fel kellett volna megint tennem. Előtte viszont addikcióm kiélése végett a LoL kellett. És akadt... Nem mindig csinálja és gőzöm nincs mi benne a rendszer. Az SSD-n van maga az oprendszer és a LoL, de semmi más. Van valami ötleted, vagy szerinted is az lenne az egyszerűbb, ha lehúznék mindent, és újra visszaállnék a win 7-re?
Köszönöm a válaszod,
Egy régi olvasó, ➲ SEBI

Alapvetően a Windows 10-et nem hibáztatnám, igazából a GTAV és a LOL (főleg utóbbi) bármikor képes önállóan is „meghülyülni". Azt írod, hogy „amióta frissítettem", random fagyás, belassulás észlelhető, nos, legjobb lenne tiszta lappal kezdeni, és egy teljesen szűz Win10-et fölvarázsolni a ki tudja, milyen maradékfoszlányokat tartalmazó op. rendszer helyett. Aztán erre rögtön ráereszteni a legújabb nvidiás drivert, és az első gyanús jelre a memóriamodulokat tesztelném (memtest86), plusz az SSD/HDD kombóra ráuszítanám a HD Sentinelt. Az új op. rendszernél természetesen a nulláról pakolnám fel a játékokat is.

BLACK DESERT ONLINE

➲ Helló!
A fent említett játék telepítése közben ezt a hibaüzenetet kapom meg: An error (-5006 0*80070020) ha s occured while running the setup. Please make sure you have finished any previous setup and close other applications.
Thás is whát is thász?
Kérlek, segítsetek!

Töltsd le újra! Aztán ha elindítod, és ugyanez a hibaüzenet jön fel, akkor a feladatkezelőben nézd meg, hogy nincs-e függőben lévő másik telepítés, illetve gyakori, hogy a háttérben futó alkalmazások közül valamelyik bezavar (első körben a víruskereső).

ASSASSIN'S CREED

➲ Sziasztok, gurusok!
Most nem problémával fordulok hozzátok, hanem egy egyszerű kérdéssel. Most vettem meg egy hónapja az Assassin'S Creed III-at, így zsinórban az Assassin'S Creed Rogue-ig megvan az összes. És a minap ránéztem a Revelationsra, most ugyebár nekem csak az a kiadás van, amihez az artbookot meg egy altair skint csaptak. De most megkaptam azt a DLC, amiben karóbahúzó Vlad Tepes kardját megkapod. Ez azért van, mert ennyire lojális vagyok, vagy mi? Mert a Rogue-ban is kaptam skineket, de ott ki is írta a menünél, hogy „Thank you for your loyality, you've been awarded -ez meg ez-". Szóval akkor ez azért van.
Köszönettel: ➲ SANYAMAN

Fura. Azt artbook miatt gyanús, hogy a Collector's Edition (a gyűjtői kiadás) van meg nálad, az viszont alapból tartalmazta a Vlad the Impaler (pálya+kard) matériát. Amúgy gyakorlatilag minden nem sima, tehát valamilyen Editionre végződő nevű kiadásban megvolt ez az extra, illetve a The Lost Archive DLC megvásárlásával tudtak anno az alapjáték birtokosai hozzájutni. De mondom, amennyire én tudom, artbook csak a gyűjtői kiadáshoz járt...

THIS IS THE POLICE

➲ Sziasztok!
Fent nevezett játékban van egy különösen idegesítő nyomozás, méghozzá a Missing person nevű (az ipse elmegy otthonról, van egy ilyen kilakoltatási papír, meg hoteles kép, stb.). Gyanítom, hogy a képkockák összes lehetséges permutációját kipróbáltam már, kivéve a tényleges megoldást. Ha tudnátok segíteni, megköszönném! Még valami, szóval Sand papa hálózatát felgöngyölítettem, innentől a maffiás dolgok, meg a bevételek sose jönnek vissza?
Előre is köszi!
A GURU legyen veletek! ➲ MT

A felszólítási papírból a MOVE OUT pecséttel ellátott megy az első helyre, aztán a másodikra az Eddie's Burger hátterű kép, ahol pénzt kér kölcsön a testvérétől. A harmadikon két fickó fenyegeti meg, majd elindul egyedül otthonról (ez a negyedik), és végül az utolsón a hotel előtt látjuk. Ami pedig a maffiát illeti, nos, igen, ha nincs szervezett bűnözés, akkor azok a kiskapuk bezárulnak (maffia küldetések, az alkalmazottaink fenyegetése/likvidálása, és a bizonyíték motyók eladogatása), de így könnyebb is a játék.

CS: GO

➲ Sziasztok, PC Guru-sok!
Egy nagyon idegesítő problémával fordulok hozzátok, és remélem, tudtok segíteni. A CS:GO-ban állandóan nagy a pingem. Az internetem nem rossz, szóval nem az internet a hiba szerintem. Játékon belül beállítottam, hogy max. 80 pingem legyen, de semmit nem segít (a team/beállítások/játékban/játékbeli szerver böngésző pedig 250 pingen van). De így sem értem, mert olyan, hogy egyszer 40-60, és felugrik 100-258 pingekre, ami nagyon idegesítő! Esetleg valamit tudtok mondani? Mit csináljak, mit állítsak le, stb.?
Kérlek, segítsetek!

Először érdemes játékon kívül tesztelni, hogy tényleg annyira jó a netelérés, mint azt hisszük, szóval a http://www.pingtest.net oldalon futasd a tesztet (egymás után többször és különböző napszakokban). Amennyiben már itt is magas értékeket kapunk (nálam pl. a ping: 17, jitter: 2), akkor érdemes ránézni, hogy nincs-e túl nagy adatforgalom, értelemszerűen a nyitva felejtett torrent-kliens ilyen, de a seedre beállított NAS, hálózaton lógó letöltésmániás öcsike, és minden egyéb háttérben futó alkalmazás legyen ki- vagy lelőve. A tűzfalat/vírusirtót is érdemes bezárni, hátha ott lesz a hiba, és ha wifin keresztül kapcsolódnál a routerhez, na akkor gyorsan válts LAN-kábelre. Aztán, ha így sincs számottevő eredmény, és egy másik gépen is magasak a pingek, akkor lehet zaklatni a netszolgáltatót.

OVERWATCH

➲ Szia!
Az Overwatchcsal lenne töltési problémám. Kezdjük a legelején: amikor belépek Overwatchba, és már a menüt kéne előhoznia, tovább mutatja a „világtérképet" mint háttér, csak később rak be egy hőst menühátternek (ez szerintem a töltési probléma egyik része). Az igazi baj játék közben kezdődik: sokszor, amikor belépek nincs HUD, nincsenek karaktermodellek, meg hangok se. Néha olyat is csinál, hogy tölt a játék (qrvasokáig!), és utána kidob a menübe azzal a felszólítással, hogy túl sokáig voltam inaktív a meccs alatt... Mit tudok tenni ezek ellen a problémák ellen?
A választ előre is kszi ➲ BLUR

Tényleg betöltési problémának tűnik, ami azt jelentheti, hogy vagy a géped nem elég erős (általában a RAM ilyenkor a szűk keresztmetszet), vagy a háttértár csiga. Amennyiben a rendszer SSD-n van, érdemes oda áttolni a játékot, ha nincs SSD, akkor a HDD-n töredezettségmentesítés, és alaposan megszelektálni a háttérben futó folyamatokat.

STEAM

➲ Sziasztok!
Az egyik barátomnál felmerült egy kis probléma. Van egy Steam accountja, amin nem tud barátokat felvenni. Valami olyasmit ír ki, hogy az accountja nem felel meg ennek az opciónak a feltételeihez. Utánanéztem, hogy mi lehet a baj, és azt találtam, hogy ha nem vesz semmit a Steamen, akkor nem is tud barátokat felvenni. Ez tényleg így van, vagy van valami más módja is, hogy felvegyen barátokat? Válaszotokat előre is kszi!
➲ VINCE

Ez pontosan így van. A Steam ugyanis (visszaélések stb. miatt) különbséget tesz a teljes és korlátozott jogú felhasználói fiókok között. Amíg legalább 5 dollár értékben nem vásárol valaki a Steamen, addig csak korlátozott fiókot kaphat (maga a regisztráció ugye ingyenes), és az egyik ilyen korlátozás, hogy nem küldhet barátmeghívókat. Ugyanakkor viszont fogadhat másoktól, akik teljes jogú felhasználók, tehát kapni kaphat, csak ő nem küldhet. Az ide vonatkozó szabályokat itt olvashatjátok el: http://tinyurl.com/ze5ntgz

WOW

➲ Szia, Tika!
A Windows 10 frissítése óta nem indul a WoW, azt írja ki, hogy #132 memory could not be read! Kérlek, segíts!

**Zárd be a WoW-ot és a Battle.netet, aztán irány a WoW telepítési könyvtára, és ott töröld a CACHE nevű mappát.
ps. Ha nem működne, akkor a Battle.net kliensben a WoW képén klikk, és az Options (fogaskerék jel) alatt a Scan and repair funkciót futtasd le (Begin scan).**

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

➲ Szia, Tika!
Imént megvettem az említett játékot, feltelepítettem, aztán nézem, hogy nincs 2560x1080-as felbontás.
Van erre valamilyen megoldás?
Válaszodat előre köszönöm!

Hivatalosan nincs. Viszont némi gányolással össze lehet hozni, először is irány a http://tinyurl.com/jdudu7b weboldal. Az első linken megtalálható egy patcher (wsgf), ami bevarázsolja a kívánt felbontást (lehet, hogy a vírusirtó bejelez, mert ugye külső barkács, de át kell engedni). Ami a leírás többi részét illeti, nos, a 21:9 képarány miatt elcsúszik pár elem, azt meg azzal a cheat engine-es mókával lehet helyrerakni, amit a linkelt cucc második felében látsz.

ps. multiba semmiképp ne barkácsolj bele, ha találnál is valami mást a neten, mert ott a módosított exe-t nem nézik jó szemmel.

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

➲ Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Az AC4: BF-ben mikor elindítom „a single madman" nevű küldetést, akkor beadja a töltőképernyőt, és kicsivel ezután a játék kidob, és kiadja a hibaüzenetet miszerint az AC4BFSP.exe leállt. Ha újraindítom a játékot, és betöltöm a mentést, ott is tölt egy ideig, majd leáll. Előre is köszönöm a segítséget!
➲ PATRIK

Első lépésben, hogy biztosan kizárható legyen minden más, egy friss VGA drivert eressz rá, és ha steames az AC4, akkor futtasd le a Játékfájlok ellenőrzését (AC4 jobb gomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok), Uplayben pedig a játék képén jobb egérrel kattintva lehet hasonló ellenőrzést kérni. A Single madmanről egyébként lehetett olvasni, hogy bugos (bár a bugok inkább a játékon belül voltak, pl. nem lehetett befejezni a küldetést), ami viszont nálad történt, az inkább arra utal, hogy az elmentett állás (maga a save fájl) sérült. Ugyanakkor ezzel meg nem nagyon lehet mit kezdeni! Talán kikapcsolni Uplayben a felhő alapú mentést, aztán letörölni a mentett állományt és teljesen nulláról kezdeni?! (Amúgy a C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\savegames\ könyvtárban lesz egy jó hosszú, számokból álló mappanév, és azon belül a 437-ben vannak a mentéseid)

CRYSIS 3

➲ Kedves Tika!
Az adott játékkal van problémám. Sikeresen feltelepítettem. El is indul, de a szöveges kezdés után felvillan a CRYSIS 3 felirat, majd a gép közli, hogy a játék nem jelentkezik. Próbáltam újra telepíteni, de az eredmény ugyanaz lett.
Mit csináljak?
Segítségedet előre is köszönöm. Üdv: ➲ T. JÓZSEF

Milyen konfigod van? Csak mert a Crysis 3 volt az egyik első olyan játék, ami anno a directx11 kompatibilis videokártyát minimum gépigénybe tette, anélkül meg nem fog menni! A másik gebasz főleg laptopoknál fordult elő, itt a VGA driverek ritkábban frissülnek, és anno én is pont ezzel szívtam, amikor egy VAIO-ra az új Mobility drivert kellett ráhúzni, hogy a Crysis 3 ne fagyjon szét.

FIFA 17 DEMO

➲ Sziasztok!
Lenne egy problémám a Fifa 17 indításával kapcsolatban, és nem nagyon találtam rá megoldást. A gáz az, hogy mikor elindítom a demót, akkor a betöltő képernyőig eljut (mikor Reus barátunk figyel a képen) majd rakosgatja a kockákat pár másodpercig, és aztán megáll. Ilyenkor néha kilép, de van, hogy úgy marad, és csak a ctrl-alt-del segít. A youtubon találtam ilyesmi hibára egy olyan javítási módot, hogy régebbi vga drivert kell visszarakni, és azzal elindul, de ezt nem igazán szeretném.
A PC összetevői a következők:
- AMD FX-6300 six-core proci;
- 8 b gb 1333 mhz RAM;
- AMD radeon hd 6980 vga;
- win 7 (64bit) és a vga driver a 16.1-es. Legyetek szívesek válaszoljatok. Köszi ➲ GYULA

**Márpedig nincs más választásod, mert ugye a FIFA 17-ben a minimum gépigénynél az R7 260 van, ettől meg generációs lemaradásban van a tiéd (ha ez teljesítményben nem is igaz). És a HD 6XXX sorozatú kártyák a demóban, csak azzal a bizonyos 14.9 verziójú Catalyst driverrel működnek. Kiskapu, kerülőút tudomásom szerint nincs.
A driver cseréhez egy kis segítség:
Az Uninstall utilityt lekapod, elindítod, jön egy OK, és újraindítás a végén: http://tinyurl.com/oqyc38z
A 14.9 driver pedig a lap alján letölthető (utána csak simán express módba telepíteni): http://tinyurl.com/z7e4u99**

XBOX

➲ Kedves PC Guru!
Ha egy játékot, mint pl. a nemsokára kijövő Bf1-et megveszem, majd azt a barátom lehome-olja, majd később megveszem a premiumot, akkor azt is le tudja home-olni, vagy külön meg kell vennie. Ha le tudja, akkor ehhez van valami menüpont, vagy csak összefésüli az ő home-olt példányát a premiummal?

Egyszer kell csak home-olni, és minden digitális tartalom megosztásra kerül (a jövőben megvettek is), tehát amit a Store-ban megveszel, azt ő is tudja majd telepíteni. Egy kis guide a Home-hoz: http://tinyurl.com/go6bcf7

ÚJ HD WEBKAMERÁT MUTATOTT BE A LOGITECH

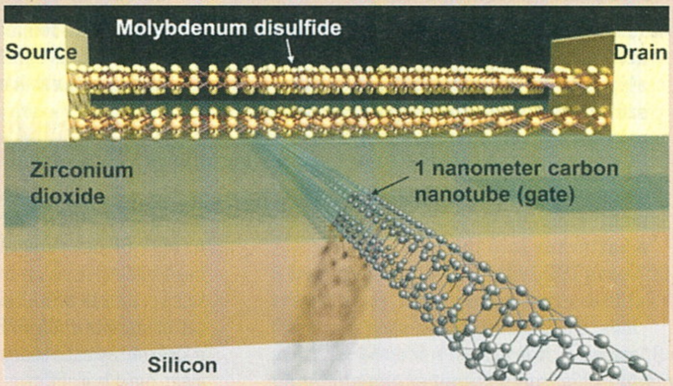
Bemutatkozik a prémiumkategóriás Logitech C922 Pro Stream Webcam, ami a szintén remek C920 utódjaként kifejezetten a streamerek igényeire szabva, a munkát megkönnyítő szoftverrel érkezik. Nem véletlen tehát, hogy a svájci cég a TwitchCon alatt mutatta be legújabb kütyüjét, ami három hónapnyi Xsplit előfizetéssel és dinamikus háttércserélő szoftverrel igyekszik megnyerni minden jelenlegi vagy leendő streamer szívét. A 100 dolláros (28 ezer Ft) eszköz HD (720p) vagy akár FHD (1080p) felbontáson, 60 képkocka/másodperc képfrissítéssel is könnyedén megbirkózik, e mellett természetesen alapfelszereltségként állvánnyal és USB-csatlakozással érkezik. Elődjének nyomdokaiba lépve zajszűrő mikrofonnal és kiváló képminőséggel rendelkezik, tényleg csak ajánlani lehet mindenkinek, aki komolyan veszi a streamelést.

A SAMSUNG GALAXY NOTE 7 KIKERÜL A KERESKEDELMI FORGALOMBÓL

A múlt hónapban számoltunk be arról, hogy a balesetek miatt a Samsung ingyen és bérmentve lecseréli a Samsung Galaxy Note 7 készülékét mindenkinek, aki igényt tart rá. Csakhogy a csereké-szülékek között is akadt olyan, ami lángra kapott, így a gyártó kényszerű lépésként felfüggesztette a telefon gyártását, és minden modellt visszahív. A helyzet kezelésére és a károk enyhítésére a Samsung csereprogramot indított az Egyesült Államokban, így mindenki, aki másik Galaxy készülékre cseréli a Note-ot, 100 dollár jóváírást kap, és a befutott hírek alapján mondhatni bevált ez a lépés, a felhasználók zöme a „kistestvérre", a Galaxy S7 vagy S7 Edge-re vált. A kigyulladó akkumulátorok okai egyes források szerint abban keresendők, hogy a Samsung az iparban megszokott külsős laborok megbízása helyett házon belül végezte az áramforrások tesztelését, amit talán az iPhone7 közeledtével kénytelenek voltak így intézni és megsürgetni.

A BERKELEY KUTATÓI 1 NANOMÉTERES TRANZISZTORT ÁLLÍTOTTAK ELŐ

A jelenlegi álláspont szerint 5-7 nanométer (nm) az a legkisebb méret, aminél még biztosan nem lép fel az úgynevezett alagúthatás és az elektronok kontrollálhatóak, már ami a szilícium alapú technológiát illeti. Ezért nagy szó, hogy a kaliforniai Berkeley egyetem kutatói egy mindösszesen 1 nm-es tranzisztort állítottak elő, igaz, ehhez nem a már megszokott szilíciumot használták, hanem szén nanocsöveket, más néven grafént és molibdén-diszulfidot. A különleges (helytelen kifejezéssel élve) „ötvözet" még ebben a kis méretben is képes az elektronok kordában tartására, úgyhogy már csak idő kérdése a technológia beérése és kereskedelmi forgalomba kerülése. Bár nagy szónak hangzik, igazából nem ők a világelsők, a bostoni egyetem munkatársainak már 2008-ban sikerült elérniük ezt a méretet, ugyancsak grafén alkalmazásával, sőt 2006-ban, Koreában a már bevált FinFET szilícium alapú technológiával is készült 3 nm-es tranzisztor.



ELRAJTOLT A FORMULA-E HARMADIK SZEZONJA

Ja, hogy még nem is hallottál arról, hogy van elektromos Formula bajnokság is? Eddig én sem, de úgy tűnik, hogy a jövő autóinak versenyét egyre nagyobb érdeklődés övezi, ha a hazai nézők körében nem is (nehéz is lenne, hiszen nem közvetítik), a gyártók oldaláról mindenképpen. A Jaguar már az idén októberben kezdődött szezonban is részt vesz, a Mercedes-Benz pedig a 2018-2019-ben esedékes futamokra készül saját csapattal és természetesen autóval. Az értelemszerűen külön szabályzattal rendelkező versenyben egyébként nem hagyományos, zárt pályákon zajlanak a megmérettetések, hanem utcán, városok szívében lekerített pályákon. Ha tehetitek, érdemes belenézni egy futamba valamelyik videómegosztón, hátborzongató hangjuk van az egyébként brutális gyorsulással (3 másodperc alatt 100 km/h) és tekintélyes csúcssebességgel (225+ km/h) száguldó autóknak.

A RAZER FELVÁSÁROLTA A THX-ET

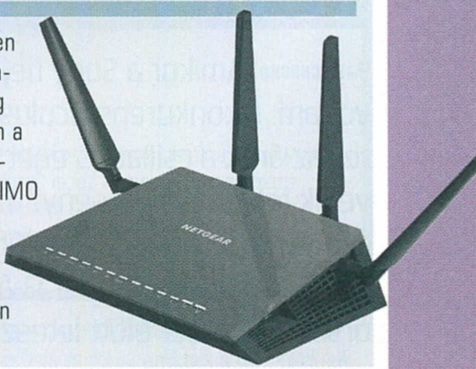
A THX hangtechnikai cég még 1983-ban, a Lucasfilm Ltd. zászlaja alatt kezdte meg működését, biztosítva, hogy a Jedi visszatér a lehető legjobb hangzást kapja a mozikban. A THX nevet 2002-ben vette fel, amikor kikerült George Lucas cégének égisze alól, és ezidáig a Creative Technology birtokában volt, most pedig a Razer tette rá a mancsát a cégre úgy, hogy az a tervek szerint megőrizheti függetlenségét és dolgozóit. A félreértések elkerülése végett tisztáznunk kell, hogy nem hangrögzítés vagy valamilyen formátum kidolgozása a THX fő célja, hanem a lehető legjobb hangzás érdekében tett lépések meghatározása, legyen az alkalmazott technológia, architekturális vagy akusztikai követelmény. Szóval kizárt, hogy ez bármilyen módon befolyásolja a Razer termékeit, sokkal inkább a portfólió bővítése lehetett a cél.

BEMUTATKOZIK AZ ASUS ZENBOOK 3

Az Asus a New York városában tartott „Zenvolution" során mutatta be legújabb csúcskategóriás Zen-vonalat képviselő eszközeit, melyek közül mi most a ZenBook 3-al foglalkozunk pár sor erejéig. A notebook dizájnja ugyan nem sokat változott, az elegáns külső alatt megbújó technika azonban annál inkább. Két konfigurációt állítottak össze az Asus mérnökei, mindkettőt az Intel processzorai hajtják, a kisebbik testvér szíve egy i5-7200U, mely mellé 8GB LPDDR3, 1866 MHz-en ketyegő memória és 256GB kapacitású SSD dukál. Az izmosabb bátyó i7-7500U processzorral, 16 GB LPDDR3, 2133 MHz-es memóriával és egy 512 GB tárhelyű SSD-vel szerelve érkezik. Mindkét rendszer törésbiztos Gorilla üveggel borított 12.5 colos FHD kijelzővel és 4 hangszórós hangrendszerrel kényezteti a szemet és a fület, az ígéretek szerint 9 órás üzemidőt biztosító akkumulátorral szerelve. Az ultrakönnyű, alig több mint egy kilogrammos ZenBook 3 burkolatát ezúttal a repüléstechnikában használatos, igen könnyű, rendkívül szívós alumínium ötvözet alkotja. A bővítésre viszont már alig marad hely, az egyetlen Type-C USB port mellett a gyártó egy külső USB elosztóval igyekszik orvosolni a problémát, melyen az USB 3.0 és további USB 3.1 Type C portokon túl egy SD kártyaolvasó és természetesen Ethernet és VGA csatlakozók is helyet kapnak. A csúcstechnológiás ZenBook 3 Core i5 processzorral szerelt modellje 1099 dollár (300 000 Ft) a Core i7 processzoros változata pedig 1599 dollárt (440 000 Ft) kóstál.

A NETGEAR ELHOZZA NEKÜNK A VILÁG LEGGYORSABB ROUTERÉT

A Nighthawk X10 AD7200 a cég 2013-ban elindított sorozatának legújabb tagja, és elődeihez híven igen impresszív tulajdonságokkal rendelkezik. A kifejezetten 4K streamelésre és nagy adatforgalomra kitalált router lelkét egy négymagos, 1.7 GHz-es processzor adja, aminél erősebbet eddig még nem szereltek otthoni használatra való útválasztóba. A jövőre is felkészített eszköz értelemszerűen a 802.11ad szabványt is képes kezelni, ennek köszönhetően akár 7.2 gigabit/másodperc adatátviteli sebességre is képes, persze ehhez olyan kütyü is kell, ami ezeket a jeleket fogadni is képes. A legújabb, MU-MIMO technológia szimultán streamelésre is alkalmas, ennek, és a négy antennának köszönhetően széles WiFi lefedettséget biztosít a Nighthawk X10. Ha még ez sem lenne elég meggyőző, ez az első router, ami 10gigabites porttal rendelkezik és szintén az első, ami Plex Media Servert futtat anélkül, hogy ehhez számítógépre lenne szükség. Ez utóbbinak köszönhetően egy csatolt tárolóról bármikor elérhetők az azon lévő multimédia tartalmak bármilyen eszközről, legyen az telefon, tablet, vagy televízió.



CHIP Magazin

Ha szeretnél egy igazán
gyors
és
biztonságos
PC-t

Minden hónapban:
- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

Ez már nem a jövő, hanem a jelen

PlayStation VR

teszt

[ÍRTA CHOCHO] Amikor a Sony bejelentette, hogy márpedig ők fejest ugranak a virtuális valóságba, szkeptikus voltam. A konkurens Oculus Rift és HTC Vive ugyanis a PlayStation 4-nél sokkal erősebb hardvert követel, az áruk a csillagos eget veri, és bár remek készülékek, korántsem tökéletesek – mégis, hogyan tudná velük felvenni a versenyt a Sony, mikor saját bevallása szerint egy kevésbé fejlett, olcsóbb megoldással szeretne betörni a piacra úgy, hogy még a félig-meddig következő generációs PlayStation 4 Prót sem várja meg? Nos, idén október 13-án végre elstartolt a PlayStation VR, én pedig a Sony jóvoltából még a magyarországi premier előtt letesztelhettem a röviden csak PSVR-ként emlegetett kütyüt. Elöljáróban csak annyit mondhatok: igen, ezek megcsinálták, a PSVR valóban működik – igaz, azért van még hová fejlődnie.

Kezdésként érdemes eloszlatni a bevezetőben olvasott paradoxont, miszerint a PSVR már kapható, de mégsem. Az a helyzet, hogy a nemzetközi premier október 13-ra esett, a készülék magyarországi forgalmazása azonban 2017. január 24-én indul el, ezzel pedig a Sony lekési a hazai piacon is nagy bevételt jelentő karácsonyi szezont. Az igazat megvallva nem tudom, miért alakult ez így, talán a gyártási kapacitással akadtak gondok– kérdeztem a Sonyt is, de ők sem tudtak különösebb indokot adni. Mindenesetre ti, akik ezt a cikket olvassátok, még két teljes hónapig gondolkodhattok azon, hogy akartok-e egy PSVR-t, vagy sem – higgyétek el, ez inkább előny, mint hátrány, és mire a teszt végére értek, tudni fogjátok, miért.

NA DE MI AZ A PSVR?

A PSVR a Sony saját virtuális valóság sisakja, amelyet a PlayStation 4 konzolhoz fejlesztettek ki. Ez azt jelenti, hogy a PS4 elengedhetetlen a használatához, még akkor is, ha egyébként PC-hez, sőt Xbox One-hoz is csatlakoztathatjuk (erről lásd a mellékelt szövegdobozt). Aki már látott VR headsetet, az tudja, miféle kütyü ez: egy fejre erősíthető szemüveg/sisak kombóról van szó, ami vezetékek halmazával csatlakozik a konzolhoz és a tévéhez. A játékos fej- és törzsmozgását a csomaghoz mellékelt PlayStation Camera rögzíti, az irányítás pedig vagy kontrollerrel, vagy Move irányítókkal (tudjátok, a PS3-as korszak színes fagyitölcséreivel) történik.

Ami a technikai adatokat illeti, nem túl impresszív a masina: a szemünk előtt egyetlen darab, lencsékkel kettéosztott, szemenként 960x1080-as natív felbontású OLED kijelző teljesít szolgálatot, együtt 5,7 colos képméretet adva ki. Ezeket összeadva kapjuk meg a nem túl impozáns 1920x1080-as felbontást, amit 120 és 90 Hz-es képfrissítéssel szolgáltat a PSVR. (Részletes adatokért lásd a mellékelt táblázatot!) Persze, a Full HD képméret mind a mai napi remek, sok játék ki sem izzadja magából konzolokon. De az, ami egy tévéképernyőn éles, nem biztos, hogy centiméterekre a szemünktől is az, főleg, hogy a virtuális valóság lényege a mély térérzékelés, amit általában magas felbontással a legegyszerűbb elérni. Ez az a terület, amin a legkönnyebb megfogni a PSVR-t – már ha összeszereltük, az ugyanis külön móka.

VIRTUÁLIS ANYÁZÁS

A PSVR doboza nemcsak magát a sisakot rejti, hanem bizony egy feldolgozó egységet is, amit a PS4 közelébe kell tenni, majd azzal összecsatlakoztatni. Az egység hátuljából egy USB

PlayStation VR specifikációk

Kijelző típusa:	5,7 colos OLED, 90-120 Hz
Felbontás:	1920 x 1080 (960 x 1080 szemenként)
Látószög:	kb. 100 fok
Szenzorok:	gyorsulásmérő, giroszkóp
Dimenziók:	187 x 185 x 277 mm
Súly:	610 gramm (vezetékkel együtt)
Csatlakozók (sisakon):	2 db HDMI, 1 db jack
Mikrofon:	beépített

Mi micsoda a PSVR-ben?

(1) A VR sisakot a feldolgozó egységgel összekötő hosszabbító. Előbbibe megy a két HDMI kábel, a hosszabbító bemenete pedig a sisak HDMI-jeit fogadja.

(2) Rövidebb HDMI kábel, ez köti össze a PlayStation 4-et a feldolgozó egységgel. A Sony úgy tervezte a készletet, hogy a két eszköz közel essen egymáshoz.

(3) A feldolgozó egység: ez az a kütyü, ami segíti a PS4-et a VR-hez szükséges adatmennyiség elosztásában. Saját áramfelvétele van, és USB-vel csatlakozik a géphez, biztos, ami biztos.

(4) Egy hosszabb HDMI kábel, ez a tévébe megy a feldolgozóból. A PSVR összeszerelése után akkor is a feldolgozó egység felelős a képért, ha a tévén játszunk, 2D-ben.

(5) Maga a VR sisak, egyben a csomag éke, egyetlen tényleg jól kinéző eleme. Kényelmes kütyü, masszív is, nem kell félteni, de azért ha egy mód van rá, ne fejeljük le vele az asztalt (saját tapasztalat).

(6) PlayStation Camera. Elengedhetetlen eszköz a PSVR működéséhez, ugyanakkor a dobozban nem található meg, külön kell megvásárolni.

(7) A feldolgozó egység, egyszersmind a teljes VR szett áramellátásáért felelős tápegység. Igen, a kütyünek kell a kakaó, ezért szükséges a külső táp.

(8) A PSVR Press Kithez jártak a Move kontrollerek is, az alapcsomagban azonban ezek sem találhatók meg. Szemben a kamerával, a fagyik csak extrák.

kábelt vezetünk a PS4 elejébe, majd a konzolból egy HDMI kábelt csatlakoztatunk az egységbe, amiből egy másik a tévébe megy, így közvetítve a képet a VR szemüveg és a képernyő között. Majd jön két újabb HDMI kábel, ezúttal egy hosszabbító egységből, ezek mennek a feldolgozó elejébe. A hosszabbítóba végül megint csak két HDMI kábel megy: ezek már a sisakhoz vannak erősítve, így az további kábelezést nem igényel.

Igen, jól számoltad, kedves olvasó: ez így összesen hat HDMI-csatlakozás. És bár jó volna azt írnom, hogy a felhasználói élményt nem zavarja a kissé kaotikus összeszerelés és kábelezés, ez sajnos attól függ, hogy milyen helyen tárolja az ember a konzolt. Nálam egy médiatároló kifejezetten erre a célra kialakított rekeszében pihen a PS4 – azaz, hogy csak pihent: mondanom sem kell, hogy fél órát töltöttem a gép átmachinálásával, hogy végre átlátható legyen a kábelezés, és a feldolgozó egység se legyen túl messze a PS4-től. Ekkor látszott csak igazán a technológia felkészületlensége, és akkor azt még nem mondtam,

A PLAYSTATION VR A JELENLEGI LEGOLCSÓBB ALTERNATÍVA, HA VALAKI TELJES ÉRTÉKŰ VIRTUÁLIS VALÓSÁGRA VÁGYIK ODAHAZA. ÉS MEGLEPŐEN JÓ IS.

hogy a feldolgozót hálózatra kell kötni, mert külön külső telep gondoskodik az áramellátásáról, vagy azt, hogy a PlayStation Camerát is bele kell gyömöszölni szerencsétlen gépbe. A mellékelt fotókon jól láthatók az áldatlan állapotok – és talán értitek, miért az volt az első gondolatom, hogy bárcsak vezetéknélküli lenne a PSVR! Oké, ez nyilván nem a Sony hibája, a wireless multimédia-átvitel messze van még attól a szinttől, hogy stabil élményt nyújtson, főleg VR-ben, ahol irtó gyorsan kell nagyon sok adatot átpasszírozni a vezetékeken. Ugyanakkor felhasználói szemmel nem nehéz belátni, hogy ezeknek a termékeknek az ergonómiája még a kanyarban sincs. Majd pár év múlva – addig a teljesség kedvéért meg kell jegyeznem, hogy a PC Guruban már tesztelt HTC Vive és Oculus Rift sem volt épp könnyen összerakható. A Sony mindenesetre beszámozta a kábeleket, és részletes, képekkel illusztrált összeszerelési útmutatót is mellékelt a dobozban, hogy amennyire lehet, fogyaszthatóvá tegye a dolgot.

AZÉRT JÓ EZ

Egyébként, ha már szóba került a többi virtuális valóság sisak, érdemes kiemelni, hogy a HTC-vel és az Oculusszal szemben a Sony

PSVR PC-n!

A PSVR nemcsak PlayStation 4-gyel működik, hanem bizony PC-vel, sőt akár Xbox One-nal is – mielőtt azonban rohannátok előrendelni a cuccot, fontos kiemelni, hogy egyelőre csak Cinematic Mode-ban! Ráadásul a mutatványhoz mindenképp kell egy PS4, a sisak ugyanis csak úgy fogad más forrásból képet, ha átverjük a hardvert. A feldolgozó egységnek mindenképp csatlakoznia kell a Sony konzoljához USB-vel, de a HDMI-k bedughatók bármilyen olyan forrásba, ami azon a csatlakozón át tolja ki a jelet – így kap a PSVR PC-s vagy xboxos képet. Egyelőre ez még kevés – igaz, a gyártó nem zárkózott el a PC-s felhasználástól, így lehetséges, hogy nemsokára egy ügyes hacknek vagy pedig a hivatalos támogatásnak hála már PC-n is nézhetünk VR-filmeket.

igenis adott a megjelenésre: amennyiben eltekintünk a borzasztó kábelezéstől, a PSVR egy igencsak vonzó külsejű eszköz, jól néz ki a fejen, meg úgy általában szépek a futurisztikus, fehér-fekete színekben pompázó, lekerekített vonalai. Külön tetszetős, hogy használat közben kéken világít a sisak (erről még lesz szó), akárcsak a PS4 kontrollere – kívülről nézve a játékost nem fest olyan bután, mint amikor egy idomtalan, fekete izé feszül a szemei előtt. A sisak egy, a vezetékre szerelt kis irányítópanellel kapcsolható be, itt lehet állítani a hangerőt is, ami sima jacken továbbítja a zajt a játékos fülesébe (ezt neked, Apple!). A dobozban található fülhallgató egyébként kontakthibás volt (nemcsak nekem, de Bate-nek is – reméljük, ez csak a sajtópéldányok rákfenéje), de mivel a sisak elég nagy helyet hagy szabadon a fülnek, ezért szinte bármilyen fejhallgató megteszi, ami ezt a régi, de még mindig remekül funkcionáló csatlakozót használja.

AMENNYIBEN PSVR VÁSÁRLÁSÁN GONDOLKODSZ, AZT JAVASOLJUK, HOGY VAGY PS4 SLIM, VAGY PS4 PRO MELLÉ VEDD A HÁTSÓ USB CSATLAKOZÓ MIATT.

És ha már összeraktuk a PSVR-t, hát viseljük becsülettel! Az ergonómia a szemüveg terén sem remekel, állítani például csak két ponton lehet: hátul a fejünk körkerületére szoríthatjuk a sisakot, elöl pedig a szemlencsék távolságát adhatjuk meg. Sajnos nekem mindig beszűrődött némi fény a szemüveg alatt, jó lett volna, ha dönteni is tudom a kijelzőt és nem csak közelebb húzni az arccsontomhoz, de ezt megoldotta a szoba sötétbe borítása. Ugyanakkor a sisak roppant kényelmes viseletnek bizonyult, nem okozott fájdalmat hosszú órák után sem, sőt még szemüveggel is kényelmes, legalábbis az a két fő, aki nálunk kipróbálta vele, nem panaszkodott – ez az egyik oka a szemtávolság beállítási lehetőségének. Fűtött szobában persze izzasztó lehet a viselése, és a lencsék is hajlamosak bepárásodni, szóval egy finom törlőkendőt készítsetek elő! Amikor felvesszük és bekapcsoljuk, a PSVR egy halk csipogással adja tudtunkra, hogy már működőképes: ekkor elég a fejünkre venni, és elénk tárul a jól ismert PS4 menüje, amit az úgynevezett Cinematic Mode-nak köszönhetően a szemüvegben úgy látunk, mint egy mozivásznat. Ennek a „vászonnak" a mérete állítható is a menüből, sőt az összes PS4-es játék és alkalmazás futtatható rajta, de én mégsem ajánlom senkinek, mert azért fárasztja a szemet a dolog – hiába, a 2D-s játékra még mindig a tévé az ideális.

A készülék kalibrálása gyorsan megy, a PlayStation Camera megmutatja, hová nézzünk, mi pedig arra nézünk, ezt elismételjük háromszor, és bumm, már működik is a varázslat, jöhetnek a játékok. Amire érdemes figyelni, az a Move kontrollerek támogatása: ezek a legtöbb alkalmazás használatát jelentősen megkönnyítik, tulajdonképpen virtuális kezekként funkcionálnak, szóval ha valaki szeretne PSVR-t és hosszabb távra tervez a cuccal, akkor mindenképp dobja rá azt a plusz húszezer forintot, mert a fagyik ennyi év után is könnyen visszanyalnak. Egyedül a Move kalibrálása, felismertetése okozhat nehézséget, ugyanis mind a két kontrollert egyazon felhasználóhoz kell rendelni, hogy például a Rush of Bloodban egyszerre lövöldözhessünk és világíthassunk a zseblámpánkkal. Ez nem ment elsőre a teszteléskor, második próbálkozásra azonban felismerték egymást a perifériák.

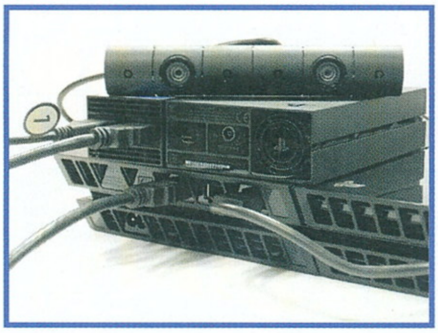
Ezt találod a dobozban!

A PSVR-nek a cikk írásakor még nincs hivatalos magyar ára, de a „sima" kiszerelést nagyjából 130 ezer forintért vesztegetik majd (399 euró az EU-s ár). Ebben a szükséges kábeleken túl a PlayStation VR sisak, a feldolgozóegység, valamint egy demólemez található, de ekkor még nem játszhatunk, kell egy PlayStation Camera is. Ez 18 ezer forint, illetve ha Move-ra vágyunk, az kontrollerenként kb. egy tízes. Akad ugyanakkor egy drágább kiszerelés is: ez az előrendelőknek szánt PlayStation VR Launch Bundle, ami most 180 ezer forintért kapható az Amazonon. Ebben benne van a kamera és a két fagyitölcsér is, de nem tudni, meddig lehet még kapni, mert csak a bent ragadt készleteket szórják ki a boltok.

Kábelezés terén még van hová fejlődni

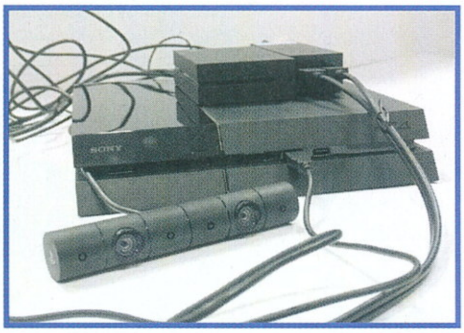
Hátoldal

A PlayStation VR kábelezése kifejezetten rossz, noha fontos megjegyezni, hogy a Sony nem a virtuális valóságra találta ki a PS4-et. A gép hátuljába HDMI és kameracsatlakozó megy, előbbivel a feldolgozó egység kommunikál, amiből egy újabb HDMI indul a tévé felé.



Előlap

Elölről sem jobb a helyzet, főleg a régi PS4 modell esetében, a feldolgozó egységnek ugyanis kell egy USB-összeköttetés, amit ezen a gépen csak elölről lehet megoldani. Jó hír persze, hogy a PS4 Slim és Pro modelleken már hátul is van USB, így azok nem néznek ki ilyen szerencsétlenül.



A teljes káosz

A teljes VR szett sajnos nem szép látvány a PS4-en – még szerencse, hogy a vezetékezést az ember nem látja, amikor a fején van a sisak. Utóbbi egy vastag, dupla HDMI-ből álló vezetékkel csatlakozik a feldolgozóhoz, pontosabban egy ahhoz vezető hosszabbítóhoz.

MINDENKI ERRE VÁRT

A PSVR-hez összesen 10 játékot biztosított a Sony, ezek egy részéről a cikk utolsó két oldalán részletesen is beszámolok (vannak olyanok, amelyek még demónak is gyengék), most szorítkozzunk csak a készülék felhasználási körülményeire és az általános játékélményre! Mint említettem, a PSVR kényelmes viselet, ergonómiai hiányosságai ellenére is jó használni, ez pedig hosszú órák után sem változik – de persze csak akkor nem, ha a felhasználó nem hajlamos szédülni, vagy kifejezetten jó a szeme. Sajnos tény: a VR-cuccok igénybe veszik a belső fület, a koordinációs készség gyakran cserben hagy a használatukkor, így előfordulhat, hogy a vásárló szédülést, fejfájást tapasztal, és a gyártó is ajánlja, hogy óránként azért tartsunk szünetet. Ezt egyébként az adott program készítői is befolyásolhatják, azaz ha egy játék gyors fejmozgást és azonnali reakciókat követel, bizony megeshet, hogy Vuk a vártnál korábban ugrik be, hipp-hopp. (Hogy mást ne mondjak, Bate és Chris egyaránt megérezték a PSVR áldásos hatását).

Amennyiben viszont jó az egyensúlyérzékünk és a játék sem szívatja az agyunkat, kifejezetten pozitív élményben lesz részünk. Az alacsony felbontás persze nem kerülhető meg, sok játék homályosnak, életlennek tűnik a PSVR-ben, még a gombok és interfészelemek is el-elmosódnak. Minél távolabb vagyunk egy objektumtól, annál kevesebb részletet tudunk kivenni belőle. Ezt azonban ellensúlyozza, hogy a pixelek közötti rács egyáltalán nem látszik, helyette teljesen összefolyik a kép, olyan, mint a valóságban. A színek is gyönyörűek, talán még szebbek, mint a konkurens masinákon, a gyárilag elismert késleltetés pedig mindössze 18 milliszekundum, ami nagyon kevés, a legtöbb ember számára szó szerint érzékelhetetlen. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy még a gyors játékok is jól követhetők, nem mosódnak el, és a reflexeinket is a valódi sebességünknek megfelelően vethetjük be. Jó példa erre a RIGS című program, amiben hatalmas mechákkal vívhatunk látványos arénaharcot. A robotok ugranak, vetődnek, két fegyverből tüzelnek, a játékos pedig a tekintetével irányítja azokat – mondanom sem kell, össze-vissza rángattam a fejem egy-egy intenzív tűzharc alkalmával, a sisak azonban egyszer sem hagyott cserben, mindig jól sikerült céloznom, és a fejem sem fájdult bele az akcióba. Egyedül a PlayStation Camera vesztette el a fókuszt párszor, így óránként muszáj voltam újrakalibrálni – még szerencse, hogy ezt a DualShock 4 Options gombjával bármikor megtehettem. A kamera a sisak és a Move kontrollerek világító elemei alapján követi le a mozgást (előbbin a már említett ledek tehát nemcsak jól néznek ki, de funkciót is betöltenek), emiatt ajánlott sötét szobában játszani. A Sony szerint kb. 3 méterre érdemes ülni a készüléktől, a Gurunál azonban úgy tapasztaltuk, hogy közelebbről, 1,5-2 méterről a legjobb az élmény.

Bár a viszonylag alacsony felbontás miatt aggódtam, hogy nem tudom beleélni magam a sisak virtuális valóságába, ez végül nem így

lett, és igenis elkapott a gépszíj, alig vártam, hogy újabb élményekkel gazdagodjak. És ez az, amit a PSVR adni tud: élményt. Bár nagyon sok játék képes ideig-óráig beszippantani, a legnagyobb dobás mégis a Here They Lie című horrorjáték, ami belső nézetben kalauzol el minket egy fekete-fehér rémálomba. Mint program, egyáltalán nem eredeti, még csak nem is különösebben jó. Arra viszont rávilágít, hogy mekkora potenciál rejlik a virtuális valóságban. Amikor az ember félve kukucskál ki egy sarok mögül, vagy szó szerint keresi a fényforrást egy sötét szobában, belefeledkezve a kissé homályos, mégis magával ragadó virtuális térbe, nos, az egészen fantasztikus. De kiemelendő még az EVE: Valkyrie is, ami egy mezei űrhajós, lövöldözős játék – épp csak VR-ben, és tényleg bizsereg a hátunk, amikor a vadászgépünk a hangsebesség sokszorosára gyorsulva csapódik ki a sötét űrbe. Ennél a játéknál is átjön a VR szoftverfejlesztői lehetősége: a játékos körülpillanthat a pilótafülkében, akár a háta mögé is nézhet, és szó szerint a tekintetével követheti le az ellenséges gépeket. És bár ez nem a PSVR sajátja, hiszen minden hasonló termékre igaz, hogy beránt, ez esetben mégis kalapot kell emelni a Sony előtt, lévén ők a konkurens VR-cuccokénál kedvezőbb áron érik el mindezt, ráadásul egy sokkal gyengébb konzol erőforrásaira támaszkodva.

AHOGY MINDEN JÁTÉKOS HARDVER, ÚGY A PSVR JÖVŐJE IS A SZOFTVERKÍNÁLAT KEZÉBEN VAN: HA JÓK LESZNEK A JÖVŐ JÁTÉKAI, A SONY NYERI A CSATÁT.

PIXELBŐL VÁRAT

Nincs mese, a PlayStation 4 egy 2013-ban megjelent konzol, ami már a kor hardvereinek is inkább középkategóriás elemeit foglalja magában – azaz semmiképpen sem egy 300 ezer forintos masina, ami mondjuk az Oculus Rift beugrójának mondható. Ára is jócskán alatta van, az idén startolt Slim modell 500 GB-os változata már 99 ezer forintért kapható – ehhez jön még hozzá a PSVR 140 ezer forintos ára, valamint a 18 ezer

forintos kamera, amire rádobhatunk egy húszast, amennyiben a Move-ra is vágyunk, és hát miért ne vágynánk. Azaz cirka 300 ezer forintból elér bennünket a VR láz – az Oculus Rift gép nélkül kerül 200 ezer forintba. Természetes, hogy a kép tisztasága nem olyan, mint egy csúcskategóriás VR szemüveg esetében. Az is érthető, hogy a szerelés macerás, elvégre három éve még a kutya sem gondolta volna, hogy ezt a konzolt a virtuális valóság szerelmeseinek akarja eladni a Sony. És hogy mit tud majd a készülék a PS4 Próval? Nehéz megmondani, mert a játékok már most 60 fps-sel futnak, a felbontás pedig kötött a szemüveg kijelzője miatt.

Van azonban egy icike-picike bökkenő: vajon meddig lesz érdekes a PSVR? Annak idején nagyon hasonló utat járt be a Nintendo Wii és a vele együtt elindult mozgásérzékelés mánia: mindenki fejest akart bele ugrani, a Microsoft és a Sony pedig egymásra licitálva adta ki a Kinectet és a Move-ot. Előbbi még sikeres lett, de mostanra eltűnt, egyszerűen nem volt igény rá, mi több, az Xbox 360 hardvere nem volt elég fejlett ahhoz, hogy minden problémától mentesen üzemeltesse az amúgy nagyon is fejlett kamerarendszert. A Move meg... nos, ha rosszmájú akarnék lenni, azt mondanám, hogy jól a Sony nyakán ragadt, és most a PSVR-rel próbálnak megszabadulni a készletektől. Sőt ez nem is rosszmájúság, egyszerű észrevétel, amit megerősít, hogy a sajtónak szánt PSVR mellé csomagolt fagyitölcsérek is ugyanazzal a mára már elavult mini-USB csatlakozóval tölthetők, ami a PS3 idején még korszerű technológiának számított. De előhozakodhatnák a PS3 3D-s dilijével is, amire már szintén nem emlékszik senki sem.

Azaz jó kérdés, hogy a PSVR-t mi menti meg attól, hogy egynyári fecske legyen belőle. A virtuális valóság, mint jövő? Igen, ez egy lehetőség – ámbár fontos észrevennünk, hogy a PSVR nem a jövő, hanem a jelen. És a jelenben még nagyon kevés olyan játék van, ami előtt fejet tudnánk hajtani – hogy mást ne mondjak, nekem a létező legegyszerűbb labdafejelgetős apróság vált a kedvencemmé, egész egyszerűen azért, mert jól kihasználta a technológia adta lehetőségeket. De mi lesz az AAA-kategóriás felhozatallal? Egyelőre csak a Resident Evil 7 juthat eszünkbe, mint PSVR-rel is végigjátszható, nagy cím, a többi játék, ami támogatja a terméket, általában valami extra kis marhasággal próbálja kiszúrni a vásárlók szemét. A Sony szerint csak ez év végéig ötven játék jelenik meg PSVR-re, ezek azonban techdemónak mondható apróságok, netán indie alkotások – ezért is írtam a cikk elején, hogy te, kedves vásárló, még jól jársz azzal, hogy a hype-vonat elindulása ellenére két hónap gondolkodási időt kapsz, hiszen ez idő alatt talán világossá válik, mire lesz jó jövő év elején a PSVR. Addig is viszont, mint készülék, elismerő bólintást érdemel a kütyü – reméljük, évek múlva is a fejünkön lesz még.

A képen látható PS4 Próról sajnos lemaradtunk a lapzárta miatt. Vajon profitálhat belőle a PSVR?

JÁTÉKOK

A PlayStation VR-hoz összesen 10 darab játékot kaptunk, ezek közül hatot mutatunk be, a többi sajnos tényleg nem érdemel említést. Hiába, kell még időt adni a gépnek – reméljük, lesz értelme várni vele a jövő évi premierig.

R.I.G.S.

A RIGS (ezúttal pontok nélkül) a jövő legmenőbb sportját mutatja be, amely során hatalmasat ugró mechákba öltöztetett pilóták csapnak össze az arénában. Ez az egyik leggyorsabb játék a PSVR-hez, állandóan kapkodni kell a fejünket, hogy követni tudjuk a gyors akciót, sőt még az irányítás is a tekintetünkkel történik (ez mondjuk átállítható kontrollerre). Többen panaszkodtak, hogy elszédültek tőle, jómagam viszont nagyon élveztem a dolgot, főleg mert a játék FPS-ként funkcionál, azaz belső nézetből lövöldözhetünk a többi játékosra, akár online is.

DRIVECLUB VR

A Sony autóversenye nem kapott túl jó értékelést a PC Guruban, igaz, azóta sok víz lefolyt a Dunán, és meg kell hagyni, a VR-támogatás is sokat dob az arcade élményen. Belső nézetben tényleg olyan érzés, mintha az ember a volán mögött ülne, a gyors autók pedig egyáltalán nem zavarják a szemet, hiszen jórészt előre nézünk, és csak a tükrök miatt pillantunk néha ide-oda. A grafika is nagyon szép, a kocsik belseje részletes – bár meg kell hagyni, hogy a homályos kép miatt a távolabbi autók és objektumok nehezen kivehetők, ez pedig akár szemfájást is okozhat.

EVE: VALKYRIE

Már a PSVR megjelenése előtt az egyik legnagyobb dobásnak tűnt a Valkyrie, amely végül is nem több egy nagyon egyszerű űrhajós lövöldözős játéknál. Tényleg, semmi extra, kapunk egy közepes sztorit meg egy multit, és kész, szevasz. Ami mégis kiemeli a programot a tömegből, hogy jól érzékelteti, mi mindent érhetnek el a játékfejlesztők a virtuális valósággal. A Valkyrie-ben muszáj körülnéznünk a pilótakabinban, hiszen az ellenség akárhonnan jöhet, a sebesség és az össze-vissza repdesés pedig segíti a beleélést. Nagyszerű techdemó, ha lesz folytatás, befizetünk rá.

HERE THEY LIE

Horrorjáték VR-ben? Ide vele! – gondoltam, aztán elkezdtem játszani a Here They Lie-jal, és rájöttem, hogy van még kiaknázatlan kraft a technológiában. Egy belső nézetes, álomszerű horrorjátékról van szó, amiben viszont valamiért nem tudunk rendesen manőverezni: ha el akarunk fordulni a karakter testével, akkor elsötétül a kép, és mintha pislognánk, egyszer csak a másik irányban találjuk magunkat. Ettől a játéktól több ismerősöm rosszul lett, én szimplán csak zavarónak és értelmetlennek találtam ezt a megoldást. Sebaj, majd a Resident Evil 7!

PLAYSTATION VR WORLDS

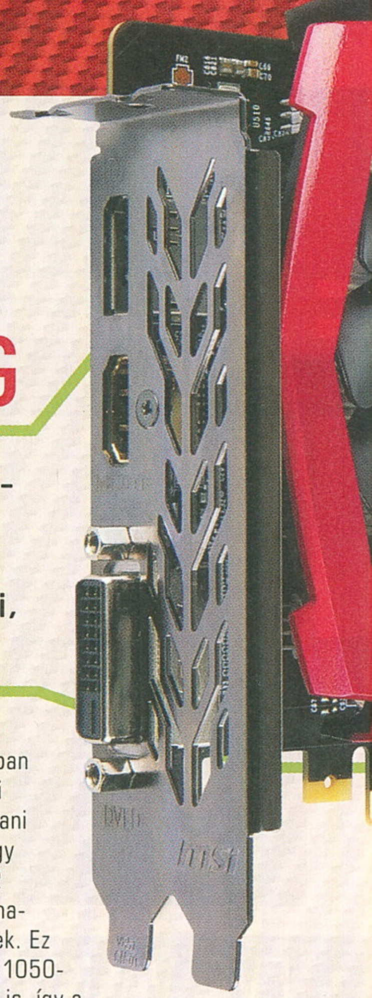
A PSVR mellé csomagolt demócsomag, ami válogatott jelenetekkel próbálja bemutatni, hogy mi mindent adhat egy mezei PlayStation tulajdonosnak a virtuális valóság. Nem rossz, tényleg, érdemes végigmenni az összes demón, kezdve a cápás kalandtól a háton csúszásos jeleneten át egészen az autópályás lövöldözésig. Ugyanakkor ez a program nem olyan tartós, mint a vele rokon koncepcióval megalkotott Nintendo Wii Sports volt, szóval ha vesztek egy PSVR-t, azonnal szerezzétek be hozzá a fent említett RIGS-et és az EVE: Valkyire-t is, mert ennyi kevés lesz!

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Böjti mester egyik kedvence volt a PS4-es Until Dawn, amit én szégyenszemre kihagytam – ennek ellenére a hozzá készített Rush of Blood című fénypisztolyos játékot nagy örömmel vettem kézbe, főleg, hogy maximálisan kihasználja a Move fagyitölcséreiben rejlő lehetőségeket. Hogy őszinte legyek, nehéz részletekbe menően beszélnem a programról, mert annyi az egész, hogy egy rögzített sínen haladva lövünk a ránk törő mindenféle rémekre. Kezeinkben egy-egy pisztoly és zseblámpa, mi meg osztjuk az áldást, ahogy a csövön kifér – egyszerű, de hatásos szórakozás.

OLCSÓ GEFORCE A TESZTLABORBAN

msi GEFORCE GTX 1050 TI GAMING X 4G



[ÍRTA MR. TORGUE] Az Nvidia még adós volt nekünk egy-két elérhető árú kártyával, de a GeForce GTX 1050-es családdal most szépen törlesztett. A Pascal architektúra így már lefed minden ársávot 40 ezer forinttól a csillagos égig (Titan X). Bármennyiért is szeretnénk videokártyát venni, nem kell lemondanunk a legfrissebb technológiákról.

Közeledik a karácsonyi bevásárlási láz, úgyhogy aki nem teríti ki időben a kártyáit, az szépen lemarad róla. Tudja ezt az Nvidia is, úgyhogy gyorsan piacra dobta az aktuális, Pascal architektúrás generáció utolsó láncszemeit, a GTX 1050-eseket, amik a belépőszinten és az alsó-középkategóriában próbálnak szerencsét. A GTX 1050-es család két tagot számlál, a sima 1050-est, és az erősebb 1050 Titaniumot. Mindkettő alapja az új GP107-es chip, ami meglepő módon nem a TSMC gyártósorain készül 16 nm-en, hanem a Samsung 14 nm-es FinFET eljárását használja, amit az új Radeonok is (csak azok a GlobalFoundries munkáját dicsérik).

A GP107-es GPU 768 shaderrel rendelkezik, ami egy elég erős visszaesés a GTX 1060 1280-ához képest. Ráadásul az összes erőforrást csak a Titanium változat használhatja ki, az alap GTX 1050-esnek be kell érnie 640 shaderrel. Ezen a ponton érdemes egy kicsit elidőzni a specifikációs táblázaton, mert ezek a számok már ismerősek lehetnek az előző generációkból. Pont ennyi shaderrel dolgozott a GTX 750 Ti és a GTX 950. Csakhogy árban van egy szintkülönbség, ugyanis a 1050-es 40 ezer forint környékéről indul majd, míg a GTX 1050 Ti-ből 50k körül lesznek a legolcsóbb példányok, tehát igazából a GTX 960-ast készülnek leváltani.

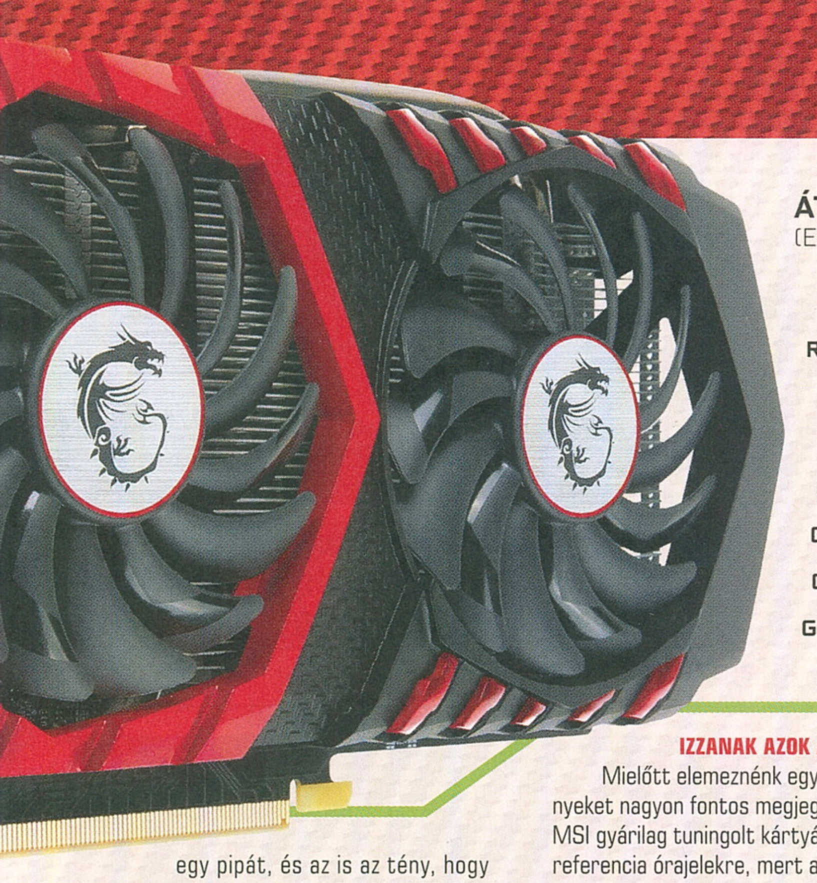
Nem baj, láttunk már ilyet, például pont a már emlegetett GTX 1060-asnál, ami az architekturális újításoknak, és a brutális órajel növekedésnek hála így is simán hozta a kötelezőt. A GTX 1050-eseknél is erre számítunk, ám a specifikációik alapján itt már nincsenek annyira elszállva az órajelek, mint mondjuk a többi Pascal esetében.

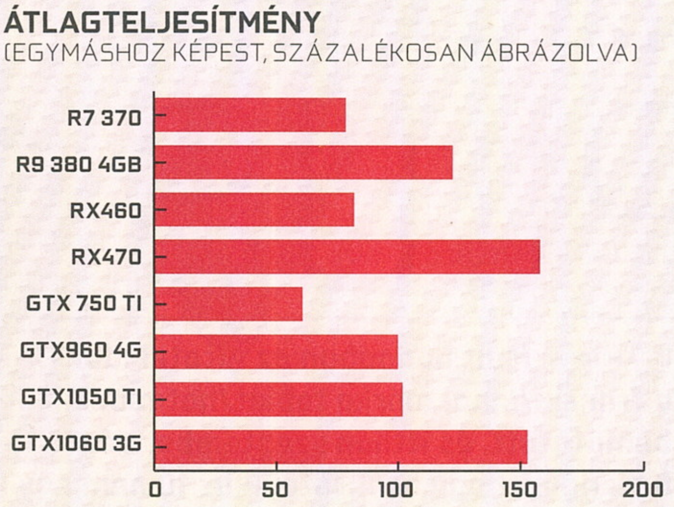
MSI GAMING X

Az Nvidia újabban nagyon szereti papíron elindítani a kártyáit, hogy azok aztán 1-2 hét múlva kaphatóak is legyenek. Ez történt a GTX 1050-esek esetében is, így a Titanium még pont megjelent október végén, a sima változatok pedig valamikor mostanában fognak a boltokba kerülni. Ezért utóbbihoz még nem volt szerencsénk, örültünk, hogy lapzárta előtt beesett hozzánk az MSI újdonsága, ami végignézve a kínálaton, az egyik legjobb GTX 1050 Ti-nek tűnik. Persze nem szeretnénk elhamarkodottan véleményt alkotni, de a gyári tuning mellé is tehetünk

SPECIFIKÁCIÓK

	R7 370	R9 380	RX460	RX470	GTX750 Ti	GTX960	GTX1050 Ti	GTX1060 3GB
GPU kódja	Pitcairn	Tonga	Polaris 11	Polaris 10	GM107	GM206	GP107	GP106
Architektúra	Első Generációs GCN	Harmadik Generációs GCN	Negyedik Generációs GCN	Negyedik Generációs GCN	Maxwell	Frissített Maxwell	Pascal	Pascal
Gyártástech.	28nm	28nm	14nm	14nm	28nm	28nm	14nm	16nm
Tranzisztorok	2,8 milliárd	5 milliárd	3 milliárd	5,7 milliárd	1,87 milliárd	2,94 milliárd	3,3 milliárd	4,4 milliárd
Mag mérete	212 mm²	359 mm²	123 mm²	232 mm²	148 mm²	227 mm²	135 mm²	200 mm²
GPU órajele	975MHz	970MHz	1090MHz	926MHz	1020MHz	1127MHz	1290MHz	1506MHz
Boost órajel	–	–	1200MHz	1206MHz	1085MHz	1178MHz	1392MHz	1708MHz
Shaderek száma	1024	1792	896	2048	640	1024	768	1152
Textúrázó egységek	64	112	56	128	40	64	48	72
ROP egységek	32	32	16	32	16	32	32	48
FP32 számítási teljesítmény	2TFLOP/s	3,48TFLOP/s	2,15TFLOP/s	4,93TFLOP/s	1,39TFLOP/s	2,41TFLOP/s	2,14TFLOP/s	3,94TFLOP/s
Memória típusa	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Effektív mem órajel	5600MHz	5700MHz	7000MHz	6600MHz	5400MHz	7000MHz	7000MHz	8000MHz
Memória mérete	2048/4096MB	2048/4096MB	2048/4096MB	4096MB	1024/2048MB	2048/4096MB	4096MB	3072MB
Memória interfész	256bit	256bit	128bit	256bit	128bit	128bit	128bit	192bit
Memória sávszélesség	179,2GB/s	182,4GB/s	112GB/s	211,2GB/s	86,4GB/s	112GB/s	112GB/s	192GB/s
TDP	130W / 110W	190W	<75W	120W	60W	120W	<75W	120W





egy pipát, és az is az tény, hogy ezen van az egyik legjobb hűtés. Annyira halk a Gaming X, hogy vizuális megerősítés kellett, tényleg pörögnek a ventilátorok. Még több órányi játék, és némi extra tuning hatására sem kezdett el hangoskodni, hűtéstől pedig ennél többet nem kívánhatunk.

220 FELETT...

Ha már emlegettük az extra tuningot, foglalkozzunk egy kicsit azzal is! A kártya alapból egy közel 10 százalékos órajelemelést kapott, így a valós boost órajele megközelíti az 1800 MHz-et, amit nekünk sikerült továbbnövelnünk körülbelül 1900-ig, ez felett már stabilitási problémáink voltak. Ez azt jelenti, hogy a 14nm-es mini-chip nem bírja olyan jól a kiképzést, mint 16 nm-es társai, amiket könnyen lehetett 2GHz fölé repíteni. A memória viszont simán hozta a 8 GHz-et, ami néhány sávszélesség-igényes játék esetében jól is jött. A 128 bites adatsín miatt igazából lehetett volna gyárilag is ennyi az órajele a RAM-nak, kár, hogy az Nvidia nem lépte meg.

VÉGRE AZ NVIDIA IS BEADTA A DEREKÁT, ÉS BETETTE A LÁBÁT A BELÉPŐSZINTŰ VIDEOKÁRTYÁK PIACÁRA. MÉGHOZZÁ EGÉSZ ÜGYESEN.

IZZANAK AZOK A SHADEREK!

Mielőtt elemeznénk egy kicsit az eredményeket nagyon fontos megjegyeznünk, hogy az MSI gyárilag tuningolt kártyáját visszaállítottuk referencia órajelekre, mert a többi kártya sem volt tuningolva, úgyhogy ezt így éreztük korrektnek. Körülbelül 10% pluszt jelentenek egyébként az MSI gyári órajelei OC módra állítva a kártyát (Silentben már hasonló eredményre kell számítani, mint ami a táblázatban van). Ahhoz, hogy a különböző profilok között váltani tudjunk, telepítenünk kell az MSI Gaming appot.

És most jöjjön a lényeg: talán egy kicsit csalódás, de a méréseink azt mutatták, hogy a GTX 1050 Ti körülbelül egy 4GB-os GTX 960-as teljesítményét hozza, tehát árkategóriájában nem kiemelkedő vétel, csak simán korrekt, hiszen alapból 4 GB-tal szerelve érkezik. Természetesen ettől még múlt időbe teszi az elődjét, és nem kérdés, hogy innentől kezdve GTX 960-ast maximum használtan érdemes venni, de azért lehetett volna meggyőzőbb is a produkció, mert elsődlegesen mindenki a teljesítmény alapján választ kártyát.

Az egyéb dolgokkal nincs gond, a Pascal az egyik legfejlettebb architektúra a piacon, nagyon jó multimédiás képességekkel, apró mérettel és alacsony fogyasztással. Utóbbi jelen esetben annyira jól sikerült, hogy kapható rengeteg GTX1050 Ti, amin nincs is extra tápcsatlakozó, beéri a PCI-E sín által nyújtott energiával. Ezáltal egyébként a GTX1050 Ti lett a leggyorsabb olyan kártya, ami befért a 75 wattos határ alá. Vannak tehát kiemelkedően jó pontjai, de azt mondjuk, aki teheti, inkább dobjon rá az árára és kacsintgasson a GTX 1060 3 GB vagy az RX470 4 GB felé.

Ez a két riválís kártya nagyon hasonló teljesítménnyel rendelkezik, de az RX 470 plusz memóriája igen hasznos tud lenni a mai játékokban, amiknek a nagy része épphogy csak elfért a 3 GB-ban, a legtöbbször egy kicsit kilógott belőle, és úgy néz ki a jövőben ez egyre inkább így lesz.

JÁTÉKTESZTEK – 1920×1080-AS FELBONTÁSON

	R7 370	R9 380 4GB	RX460	RX470	GTX 750 Ti	GTX960 4G	GTX1050 Ti	GTX1060 3G
Batman: Arkham Knight GameWorks kikapcsolva, egyébként minden maxon	48	75	48	98	35	60	60	90
Rise of the Tomb Raider DX12, High Quality preset, csökkentett textúra minőséggel	31,5	47,7	32,6	58,2	27,5	45,6	44	59,5
Far Cry Primal Ultra preset használatával	32	41	28	54	24	36	39	61
Deus Ex: Mankind Divided DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	18	30,5	20,2	40	13	21,3	20,6	31,2
The Witcher 3: Wild Hunt Maximális beállítások, HairWorks nélkül	25,5	42,1	28,8	57	20,2	34	35	57
GTA V Ultra/Very High beállítások, High textúrák	31,2	41	27,8	52,4	25,2	39,2	43,3	57
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállításon mért átlag fps	30	54,4	36,6	71,5	28,5	41,8	41	68,5
Hitman Maximális beállítások mellett mért átlag fps	30,4	52,8	34,4	59	18,1	37,3	39	53,3
Tom Clancy's The Division Ultra beállításon mért átlag fps	26	38,5	26,8	54,5	20,3	33,7	33,5	54

alcatel PLUS 10

[ÍRTA POZANDR] **Múlt hónapban az Alcatel Idol S4-et mutattam be nektek, októberben pedig a francia/kínai márka tablet/notebook hibridjét vehettem kézbe. Az MWC 2016-on bemutatott, és itthon szeptember végén debütált újdonságot annak ellenére jó volt használni, hogy az Alcatel Plus 10 nem egy kifejezett erőgép.**

A cég már eddig is gyártott tableteket, elég csak az Alcatel One Touch Pixi-szériát megemlíteni, de a Plus 10-zel a firma egy szélesebb réteg felé akart nyitni. A fiatal, kezdő egyetemisták/főiskolások irányába, akiknek szükségük van egy sokoldalú, de könnyű, és ami a legfontosabb, kifejezetten olcsó kütyüre, amivel elérhetik az internetet, jegyzetelhetnek, és kényelmesen megírhatják az esszéjüket, akár két előadás között. Erre pedig ez az eszköz kifejezetten alkalmas.

FEHÉR KERETES ABLAK

A tablet-notebookot a kereskedelmi forgalomba került végleges csomagban kaptam meg: egy külső papírborítás rejti a vékonyabb és vastagabb dobozt, vagyis külön van a tablet és a billentyűzet. A tablet egyébként, ahogy a termék nevéből is kitalálható, 10,1 hüvelyk méretű, de a dobozban az eszközön, egy töltőfejen és egy micro-USB kábelen, plusz némi papíron kívül más nem található. A tabletet kézbe fogva rögtön látni lehet, hogy az Alcatel mérnökök hol spóroltak, hogy az árcímke alacsony legyen: a borításon. Az Alcatel Plus 10 teste, ahogy a billentyűzet is, olcsóbb hatású műanyagból készült, ennek ellenére tisztességesen össze van rakva, nem recseg-ropog, az illesztések pontosak. Igazából nem lehet rá panasz, hiszen nem egy prémium eszközről van szó. Ennek ellenére csatlakozókból nincs hiány, a hordozható részen egy micro-USB port, egy micro-HDMI port, illetve SD kártya foglalat is megtalálható, természetesen ez is a legkisebb verziót nyeli el, igaz, maximum 64 gigását. Igazából ez nem túl sok, hiszen már egy középkategóriás telefonba is többet lehet tenni, az Alcatel Plus 10 a minimálisan elvárható alapot nyújtja, igaz, ezt megbízhatóan teszi. Ahogy a belcímből talán már sejtitek, a készülék a Windows 10-et futtatja. A Microsoft operációs rendszerét valószínűleg senkinek nem kell bemutatni, hiszen már több mint 100 millió PC-n fut ez a szoftver. Itt is az egész funkcionalitásában lehet élvezni a redmondi cég alkotását. Elérhető a Wordpad, a Paint, regisztráció után az Office programcsomag, a Candy Crush és így tovább. A gépet a táblázatban megtekinthető hardver hajtja meg. Lehet nevetni a processzor típusán, a RAM mennyiségén, a kijelző felbontásán, de higgyétek el, ha nem ezen akartok a legújabb PhotoShoppal, vagy videoszerkesztővel dolgozni, akkor ez az összeállítás bőven elég lesz arra, hogy élvezzétek ezt a kicsi eszközt.

HA AKAROM TABLET, HA AKAROM NOTEBOOK

Ideje összeilleszteni a két felet, hogy megtudjátok, hogyan működik a gép notebook funkciója. A két fél részt a billentyűzetbe süllyesztett mélyedés és mágnes tartja össze. Ez persze azt jelenti, hogy kinyitva az Alcatel Plus 10 stabilan áll a lábán, biztonságban át lehet vinni egyik szobából a másikba, sőt még hosszabb távon is lehet így hordozni, nem kell

Bár a notebookok és táblagépek összeolvadása a vártnál lassabb folyamat, az Alcatel olcsó hibridje jól mutatja, milyen gazdaságos és színvonalas eszközöket hozhat ez a még mindig alakuló trend.

attól tartani, hogy szétesik és kárt szenved. Összekapcsolva két módban használható. A megszokott pozícióban, munkaeszközként, ellentétes irányban pedig repülőn, vonaton szórakoztató centrumként lehet rajta zenét hallgatni, filmet nézni, vagyis nem kell kézben tartani. A billentyűzet egyébként kapott egy micro-USB és egy normál-USB portot, így akár egy egeret is rá lehet tenni. Erre pedig szükség is van, mert ugyan van tapipad is, de az nagyon kicsi. Hatszor-három centis az egész, így vastagabb ujjú embereknek esélyük sincs normálisan használni. A billentyűzet viszont kényelmes, a betűk nyomáspontja megfelelő, vannak ékezetes karakterek (igen, hosszú í is), én gyorsan megszoktam a használatát, és pár nap után már gyorsan le tudtam gépelni hosszabb szövegeket is. Ez diákoknak lehet fontos szempont, ahogy a hosszú üzemidő, és a közvetlen internetelérés lehetősége is. A két rész mindegyike önálló akkumulátorral rendelkezik, de összetéve a kettőt, és azt hálózatra dugva, mindkettőbe megy az energia. Egy egyetemi nap nagyon hosszú lehet, az Alcatel Plus 10 pedig összesen majdnem 9000 mAh áramot képes felvenni, így az üzemidő nyolc óra körül alakul, ami jó néhány előadásra elegendő. Ha kell egy adat, egy képlet, egy információ, akkor ott van az internetkapcsolat lehetősége, ami nemcsak a 802.11 b/g/n wifin keresztül érkezhet, hanem közvetlen Cat 4. 4G LTE kapcsolaton is. Igen, SIM kártyát lehet dugni a készülékbe, ami a kütyüért kért árkategóriában ritkaság, ráadásul ebben az esetben az Alcatel Plus 10 hotspotként is funkcionál, további 15 eszközt lehet rácsatlakoztatni. A wifi és a mobilnet között egy gombbal lehet azonnal váltani, így egyetlen mega sem vesz-het el a keretből, ami igen hasznos lehetőség. És ha már itt tartok, akkor egy klasszikust idéznék egy legendás magyar rock dalból: nyolc óra munka után szükség van nyolc óra pihenésre is. Az Alcatel Plus 10 a munka mellett tartalomfogyasztásra is használható eszköz. A legújabb kutatások szerint a mai fiatalok már be sem kapcsolják a televíziót, ami érdekli őket, azt elsősorban a neten keresik és tekintik meg. YouTube, Netflix, Spotify, Amazon Prime és így tovább. Ezen a hibriden ez is élvezetes: a zenék tisztán, megfelelően szólnak, személyes kedvencemet, a Noxot ezen keresztül hallgattam órákon át, miközben ezeket a sorokat vetettem képernyőre.

OLCSÓ HIBRIDNEK NEM HÍG A LEVE

Az Alcatel Plus 10 a főiskolások és egyetemisták legjobb barátja lehet. Kevés a 90 giga tárhely, amit maximálisan ad? Használj felhőt, legyen az akár Dropbox vagy OneDrive! Máris megnövelted a kapacitását! Nem akarsz a rengeteg tankönyv mellett még egy két/két és fél kilós notebookot is cipelni a táskádban? Válaszd az Alcatel termékét, hiszen a két komponens együtt mindösszesen 900 gramm! Nem maradt elég pénzed az albérlet/kaució kifizetése után? Az Alcatel Plus 10-et egyes helyeken már 70 ezer forintért meg lehet vásárolni, ami lássuk be, jóval olcsóbb, mint egy belépőszintű notebook, amin lehet, hogy még operációs rendszer sincs. Az Alcatel hardverileg nem váltja meg a világot, mindenből az alapot nyújtja, de azt megbízhatóan, zökkenőmentesen teszi. Igaz, vannak hibái, de ezek nem olyan súlyos problémák, amik miatt azonnal el kéne utasítani a vásárlás lehetőségének gondolatát. Nem kelhet versenyre egy Microsoft Surface-szel, vagy egy Huawei Matebookkal, de nem is erre tervezték. Tavaly szeptember óta egy Samsung Galaxy Tabot használok, de ha most állnék tabletvásárlás előtt, kérdés nélkül ezt választanám. Személy szerint megkedveltem, mert a próbaidő alatt nem hagyott cserben.

ALCATEL PLUS 10 SPECIFIKÁCIÓK

Méretek:	259,3x156,2x8,35 mm
Kijelző:	10,1 hüvelyk
Felbontás:	1280x800 pixel, 149 ppi
Technológia:	IPS LCD
Operációs rendszer:	Windows 10 Home
Processzor:	Intel Atom x-5Z8350
Memória:	2 GB
Belső tárhely:	32 GB
Tárhely bővítés:	Max 64 GB micro-SD
Grafikus mag:	Intel HD 400
Kamera:	5 MP (nincs villanó)
Frontkamera:	2 MP
Csatlakozás:	Bluetooth 4.0, 802.11 b/g/n wifi, micro-USB, USB 2.0, micro-HDMI
Akkumulátor:	5830 mAh
Extra:	GPS, A-GPS, 4G Cat. 4 LTE, billentyűzet, sztereó hangszórók

Eszköz: **hibrid**
Info: **http://www.alcatel-mobile.com/**
Ár: **kb. 70.000 Ft**

PRO	KONTRA
– mini notebook	– a kamera lehetne jobb
– alacsony ár	– nehezen használható tapipad
– teljes Windows 10	– wifit néha eldobja

SZEMLÉLETVÁLTÁS?

NINTENDO SWITCH

[ÍRTA MCMACKO]

Bemutatkozott a Nintendo új konzolja, ami a pletykáknak igazat adva szokatlan és újszerű ötleteket képvisel. A hordozhatóságot a nappali kényelmével vegyítő masina szokatlan látvány korunk gépei között. Lássuk, mit is tud az új vas, a táblakijelzős alapokkal rendelkező Nintendo Switch!

A Nintendo bejelentései kisebb ünnepnek számítanak a rajongók számára. Az E3 helyett azonban most egy szokatlan időpontot választott a kiotói óriás arra, hogy feltüzelje a hype-vonat gőzmozdonyát. A Nintendo új gépének októberi felbukkanását meglehetősen sok szivárgás, pletyka és iparági elszólás vezette fel. Szinte vissza sem tudunk gondolni, hogy pontosan mikor bukkant fel az NX nevű, hordozható/asztali konzol hibrid a szóbeszédben. Sőt az is elég régóta része a szájhagyománynak, hogy a japánok visszatérnek a „kazettás" cartridge alapú adattároláshoz, és hogy tábla jellegű irányítót kapunk egy dokkolóval kiegészülve.

Láss csodát, a hivatalos bejelentés után úgy tűnik, hogy az NX az egyik leghanyagabbul kezelt ipari titokként vonul be a történelemkönyvekbe, mert majdnem minden súgott infó bejött végül. Ennek ellenére (vagy épp ezért) kifejezetten üdítő volt látni a modern kis konzol bemutatóját.

MINDEN LÉBEN KANÁL

De mit is tud ez a furcsa jövevény? Adott egy táblakijelző, amelynek két élére egy-egy kontroller egységet illeszthetünk. A Joy-Con nevű mini modulok saját gombokkal, analóg ravasszal és karokkal rendelkeznek. Így nagyjából olyan eszközt kapunk némi legózás után, mint a Wii U képernyős irányítója volt. A tábláról lepattintott kis egységeket aztán egy másik játékosnak is odaadhatjuk, így ad-hoc bulit csaphatunk a haverokkal a képernyő körül. Vagy mondjuk egy kocsi hátsó ülésén csendesíthetjük a két gyerkőcöt, amíg a vezetéssel bíbelődünk. Ez a hordozható aspektus, de vajon mi van akkor, ha az ember hazaér a nagyszobába? Ebben az esetben is van megoldás: a Switch dokkoló egysége fogadja majd a táblát, a cucc oldaláról lehúzott Joy-Con modulokat összecsattintva pedig megszakítás nélkül folytathatjuk a játékot a tévé kellően méretes képernyőjén.

A gép belsejében egy speciálisan módosított Nvidia Tegra SoC dohog, amely számottevően elmarad teljesítményben a PS4 és XO képességeitől, viszont a Wii U számítási lehetőségeit iparági (nem hivatalos) kalkulációk alapján akár meg is háromszorozhatja. Nagy kérdés, hogy a Tegrával mire lesz képes a gép – azt viszont már most tudni, hogy az Nvidia Shield hordozható PC/konzol hibridben is jól teljesítő chipset jelentős finomításon esik át, mielőtt a Switch gépházába költözne. (Lehet tenni a téteket, hogy Maxwellről sikerül-e a Pascalra történő ugrás). A kijelző 720p-s felbontással bír, ami a mobileszközökhöz szokott érzékeinknek picit alacsonynak tűnhet. Viszont, ha azt vesszük figyelembe, hogy nagyjából egy 7 collos tabletnek megfelelő kijelzőn sasoljuk majd a Nintendo hőseinek kalandjait, úgy a viszonylag alacsony felbontás az érzékelésünk szempontjából egészen elfogadhatónak tűnhet.

A NINTENDO NAGYON ROSSZUL KEZELTE A WII U BEMUTATÓJÁT, A KOMMUNIKÁCIÓS FIASKÓ AZONBAN ELMARADT A SWITCH LELEPLEZÉSEKOR. ÉLJEN!

A madarak azt csipogják, hogy a masina dokkolója némi extra kakaót tud majd a teljesítményhez csepegtetni, így a Full HD felbontással (vagy akár nagyobb pixelszámmal) is meg tud birkózni a játékgép. A kérdés már csak az, hogy miként lesz képes korszerű megoldásokat felvonultató játékokat meghajtani a gép úgy, hogy hordozható formában is élvezhető legyen a játékélmény. Másik oldalról megfordítva: a középszintű játékos PC-k és PS4 Pro gépek mellett vajh hány generációs lemaradásban lesz a handheldként is működő gép teljesítménye. Abba már bele sem merünk

gondolni, hogy a The Legend of Zelda: Breath of the Wild fantasztikus környezetének renderelése mennyi idő alatt fogja leszívni a gép beépített akkumulátorát. (Három órát emlegetnek a bennfentesek...) A cartridge fogalmának újramelegítése viszont remek ötlet – a töltési idők és a másolásvédelmi megoldások is csak javulhatnak a saját formátumú kártyás adattárolással.

ÉS A JÁTÉKOK?

Bár hivatalos bejelentés még nem történt, a Skyrimmel demózták a gépet, és szinte az összes nagyobb kiadót felsorolták a támogatók népes listáján. Láthattuk az NBA2K-t menet közben, és már most tuti, hogy a Splatoon, a Mario Kart, a Zelda új része és néhány Dragon Quest-játék is tiszteletét teszi majd a masinán. Hogy az új Need for Speed-, ne adj' isten COD-epizódot viszontláthatjuk-e a Switch-csen, az még eléggé kétséges. Az előzetes anyagok alapján a Nintendo szemlátomást nagy hangsúlyt szeretne adni az esport jellegű eseményeknek is, amely a zsiványul kinéző masinával és a zseniális Splatoonnal nem is egy földtől elrugaszkodott ötlet. A profiknak sem kell majd nélkülözni a megfelelő irányító perifériát, hiszen a Switch Pro Controllere pont az ő igényeiknek fog megfelelni. Bár a kijelző nagy valószínűség szerint érintős funkciókat is el tud látni (erre nem történt hivatalos megerősítés), a dokkolóba történő süllyesztés lehetősége miatt legfeljebb csak kiegészítő funkciókat kaphat majd a touch-felület.

Hibrid konzol mivolta miatt nehéz becélozni, hogy milyen lesz majd a Switch fogadtatása. A nagy N bevallottan az otthonokba szánja elsősorban a gépet, nem pedig a 3DS folytatását látja a masinában (ez majd olyan 2020 magasságában fog érkezni). Az üzenet már most nyilvánvaló: ezúttal sem a kurrens gépekkel óhajt versenyezni, hanem ismét saját utat szeretne járni a cég.

Bár rengeteg előző generációs játék átirata jelenhet meg a Switch-re, van egy sejtésünk, hogy ismét a Nintendo ősrajongói lesznek azok, akik a japánok céltáblájának közepére kerültek

A részletesebb specifikációk felbukkanásáig mi sem tehetünk mást, csak várunk az első kézből érkező tapasztalatokra, és vágjuk a centit márciusig, amikor kézbe vehetjük az egyelőre árcímke nélküli, árral szemben úszó, szemöldököket feltornászó csudakütyüt.

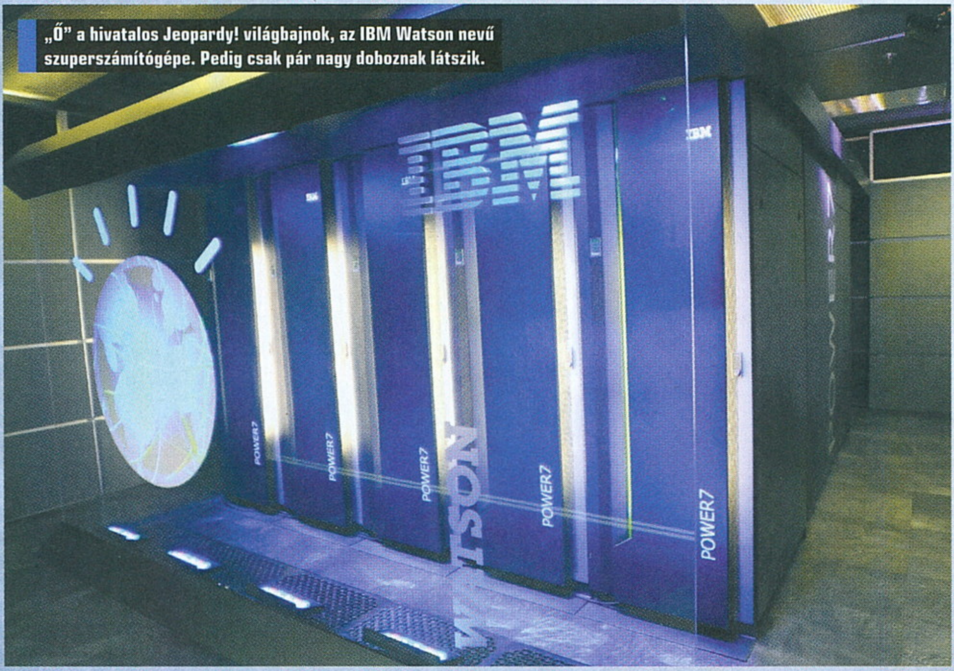
MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, AVAGY AZ EMBERISÉG UTOLSÓ NAGY TALÁLMÁNYA

[ÍRTA BODAK] **FIKCIÓ VAGY VALÓSÁG? HA A MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁRÓL (MI) ESIK SZÓ, LEGTÖBBÜNKNEK VALAMELYIK TUDOMÁNYOS-FANTASZTIKUS REGÉNY, VAGY MOZI JUT ESZÜNKBE: ASIMOV ROBOT-UNIVERZUMA, TERMINÁTOR, ŰRODÜSSZEIA, MÁTRIX. DE MI A VALÓSÁG? HOL TARTUNK MOST? ÉS MIT REJT A JÖVŐ?**

Mielőtt belecsapnánk a lecsóba, járjuk körül, mi az, ami intelligenciának nevezhető, hiszen manapság annyi mindenre használjuk a szót: „intelligens". Volt már intelligens a mosópor, de a szófogadó kutyára is ezt mondjuk, embertársainkra egyes esetekben viszont nem. Mi az a kitétel, aminek meg kell megfelelnie egy MI-nek, hogy értelmesnek tekintsük?

AHOL AZ ÉRTELEM KEZDŐDIK

A mesterséges intelligencia (Artificial Intelligence, AI) fogalmát először John McCarthy használta 1956-ban, és hozzátette, hogy „amint működni fog, már senki sem fogja mesterséges intelligenciának nevezni". És mennyire igaza volt. Mindig, amikor valami olyat visz véghez egy gép, amit kizárólag emberi képességhez kötünk, az megszűnik az intelligencia fogalmának része lenni. Csak az ember képes sakkozni, nyelveket lefordítani, írott szöveget elolvasni, arcot felismerni, autót vezetni, és még sorolhatnánk, mennyi kitételt hoztunk fel. Ma már mindre képes egy arra specializált program, és egyiket sem fogadjuk el szó szoros értelemben vett mesterséges intelligenciának, mondván, „ez csak részfeladat", ezzel a gólvonal sikeresen arrébb tolódik. Számos, absztrakt feltétel is létezik, ezekre később kitérünk még, ugyanis minden tevékenység vagy feladat, amit meghatározott lépésekre bontva végre lehet hajtani, nem más, mint egy algoritmus, és mint ilyen, gépi kóddá alakítható. Ahhoz, hogy megállapítsuk, valóban intelligens-e egy gép, átfogóbb, általánosan alkalmazható módszerre van szükség.



„Ő" a hivatalos Jeopardy! világbajnok, az IBM Watson nevű szuperszámítógépe. Pedig csak pár nagy doboznak látszik.

Széles körben emlegetett és elfogadott az Alan Turing brit matematikus által kifejlesztett Turing-teszt, melynél három szobában, egymástól elválasztva egy bíró, egy kontrollszemély és az MI-jelölt foglal helyet. A bíró feladata, hogy feltett kérdések és az azokra adott válaszok alapján eldöntse, emberrel vagy géppel beszél-e – ha erre nem képes, akkor tekinthető az MI intelligensnek. Bár még semmi sem felelt meg ennek az elvárásnak, John Searle „Kínai szoba" gondolatkísérlete arra világít rá, hogy ha adott egy program, ami kínai írásjeleket fogad be és ad ki, és mindezt olyan meggyőzően csinálja, hogy gond nélkül veszi a Turing-tesztet, akkor sem feltétlenül tekinthető intelligensnek. Indoklásul azt mondja, hogy ha egy kínaiul nem értő ember, kellő felszerelés és idő birtokában lépésről lépésre végrehajtja azt az algoritmust, amit a Turing-teszten átmenő gép is végez, ő maga is sikeresen veszi az akadályt, pedig egy mukkot sem tud a nyelven, fogalma sincs, mit csinál. Ennélfogva nem garantált, hogy a számítógép érti a kínai nyelvet, hiába megy át a vizsgán. Másképpen összefoglalva: a Turing teszt nem állapítja meg, hogy szimulált vagy valódi értelemmel rendelkezik a tesztalany. Ezzel azonban igen ingoványos, szerteágazó és mély filozófiai területre tévedtünk, ami ugyan kapcsolódik cikkünk témájához, de nem merülünk el benne, mert sosem érnénk a végére.

Tehát visszatérve az eredeti kérdésre, még magunk sem tudjuk meghatározni, hogy mit tekintünk intelligensnek, vagy egyáltalán miként fogjuk eldönteni kellő biztonsággal, hogy valóban értelmesnek tekinthető valami. Nagyon emberi, már-már arrogáns módon csak afelől

MOORE TÖRVÉNYE

Gordon E. Moore törvénye, miszerint az integrált áramkörök teljesítménye 18 havonta megduplázható, nem volt sosem kőbevésett, sőt nem is mondta így ki. 1965-ben Moore annyit jelzett előre, hogy „egyre több alkatrészt zsúfolnak majd az integrált áramkörökbe" és hogy az összetettségük durván kétszeresére duzzad majd évente az elkövetkezendő tíz évben. 1975-ben már azt mondta, hogy 1980 után kétévente várható ez az ugrás. Utoljára, 2004-ben már úgy gondolta, hogy még húsz éven át folytatható ez a tendencia, mielőtt elérjük a technológia fizikai korlátait. Ha csak ennyi időnk is van, akkor 2025-re már mindenkinél el fog férni egy Tianhe-2 az íróasztal alatt.

A Wildcat sem éppen intelligens, pedig a négy lábon járás komplex MI feladvány. De a leggyorsabb embernél is gyorsabban sprintel.

vagyunk meggyőződve, hogy az ember az – bár ha őszinték akarunk lenni magunkhoz, erre sincs százszázalékos garancia. Nehéz falat, ugye? És joggal kérdezheted azt, hogy ha nincs válasz, akkor mire föl volt ez az egész agymenés. Ha már ezen gondolkodsz, akkor szerény meglátásom szerint jó úton jársz, ugyanis nem válaszokat kellene várnunk a jövő MI-jétől, hanem kérdéseket. Kérdezni tudni kell, és a kérdésekre kapott vagy talált válaszokat beépíteni, és azok alapján véleményt formálni – ez az értelmi fejlődés mozgatórugója.

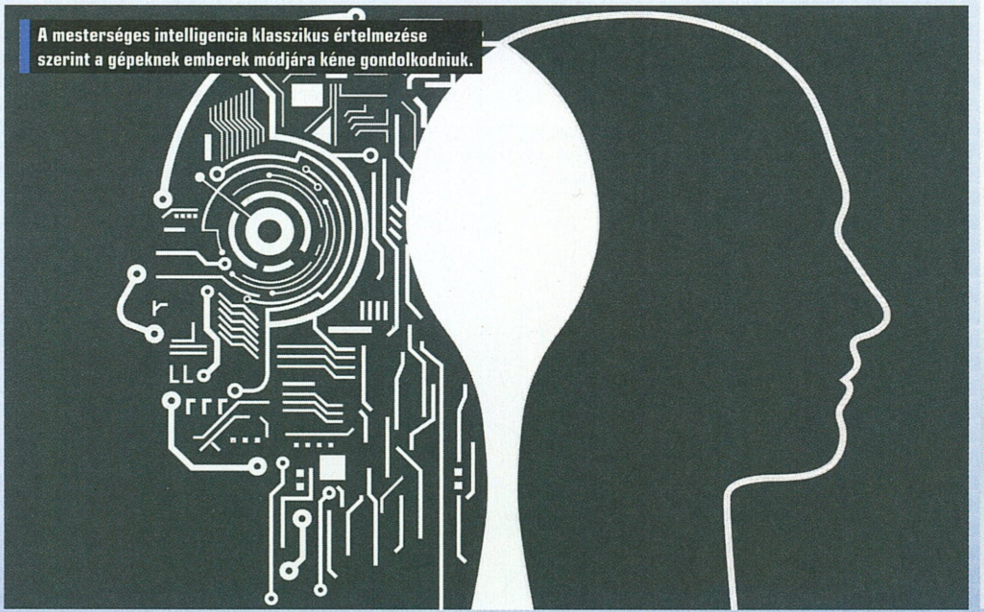
MINDEN KEZDET NEHÉZ

Mindennek fényében három kategóriába sorolhatjuk az MI-ket, ezek közül még csak az első lépcsőfokon járunk. Ez lenne az úgynevezett gyenge vagy szűk mesterséges intelligencia (Artificial Narrow Intelligence, ANI), mely a technológia által behálózott életünk során számos alkalommal van segítségünkre, és a legtöbbször tudomást sem veszünk róla.

A gépjárművek blokkolásgátlói, vagy nagyobb léptékben a Google önjáró autói komplex, egymással összekapcsolt ANI rendszerek összességét foglalják magukba. Ha már Google, nem is kell messzebb menni keresőmotorjuknál, és ha itt tartunk, akkor nem hagyhatjuk ki a Google fordítót sem, ami magyar nyelven ugyan nem tökéletes, de meglepően jó fordításokat végez oroszról, kínairól angolra és fordítva, és akkor még a DeepMindről nem is beszéltünk. A Facebook személyre szabott hírfolyamát is ANI válogatja, de e-mail fiókjainkban a spamszűrést is ezek végzik, előre elkészített adathalom alapján válogatva szét a beérkező leveleket. Vagy elég a Steamre fellépni, ahol például az ajánlott játékok listáját is egy ilyen program állítja össze, saját és a globális vásárlási szokások és még számos további paraméter alapján. Játékosokként pedig minden alkalommal, amikor gépi ellenfelek ellen mérkőzünk meg, egy többé-kevésbé kifinomult ANI az, ami a kihívást rejti, legyen szó a Starcraft vagy a Left 4 Dead rendkívül dinamikus, olykor mocskosul alattomos rendezőjéről.

Garantált, hogy a közeljövőben sokat fogunk még hallani az ilyen-olyan szintű MI rendszerekről, hiszen számos óriáscég irgalmatlan pénzeket öl a kutatásfejlesztésbe. Az Amazon már két éve piacra dobta a házi készülékeket üzemeltető digitális segédet, Echót. A már emlegetett Google az Apple digitális asszisztensével, Sirivel veszi fel a versenyt az októberben bemutatott Pixel telefonjaira tervezett Google asszisztenssel, és a Samsung is beszáll a mérkőzésbe, ugyanis éppen a Siri alapítóinak startup cégét vásárolta fel szintén mostanában. A Microsoft Cortanával erősít, a Facebook pedig az egyszerűen csak „M" kódnévvel illetett digitális segéden dolgozik. Az IBM pedig már húsz éve úttörő munkát végez, elég csak a Kaszparovot elfenekelő Deep Blue-t, vagy újabban a Jeopardy! kvízműsor (idehaza anno „Mindent vagy semmit" néven futott) bajnokait kenterbe verő Watsont említeni. Ezek ugyan mind-mind ANI rendszerek, hiszen egy feladat

HÁROMFÉLE MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁT KÜLÖNBÖZTETÜNK MEG, EZEK KÖZÜL AZONBAN MÉG CSAK AZ ELSŐ, LEGFEJLETLENEBB KATEGÓRIA LÉTEZIK.



A mesterséges intelligencia klasszikus értelmezése szerint a gépeknek emberek módjára kéne gondolkodniuk.

Talán a legismertebb a Honda Asimoja, mégsem gondoljuk intelligensnek, csak „trükköket tud".

AZ MI ÉS A POLITIKA

A tudománynak vannak gondolatai az MI-kkel kapcsolatban, ez a cikkből is kiderül, na de mi a helyzet a nagypolitikával? Mit gondol a témáról egy ország vezetője? Nincs sok példánk erre, de az Egyesült Államok elnöke, Barack Obama kifejtette véleményét egy, a Wirednek adott exkluzív – és egyébként remek – interjúban. Obama azt mondta, az ő tanácsadói szerint a fejlett MI-k még odébb vannak, de ez a téma is napirenden van a világ vezetőinek körében, és elsősorban azon megy a vita, hogy miként lehet egy intelligens gépet az állam szolgálatába állítani. Az elnök szerint ugyanakkor gyerekcipőben járnak az MI-ket érintő nemzetközi egyezmények, és ezen 10-20 év múlva változtatni kell majd, hiszen az egyre okosabb gépek teljesen átalakítják a munkaerőpiacot, erre pedig gazdaságilag is fel kell készülnie a Föld lakosságának.

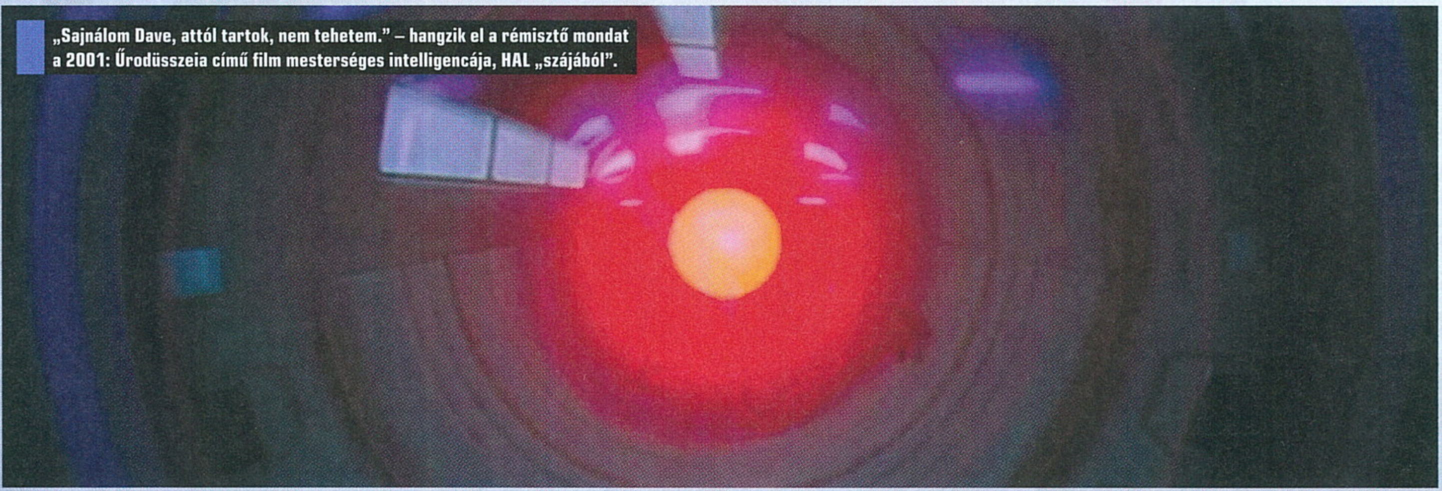
vagy feladatkör megoldására specializáltak, McCarthy jóslatának megfelelően egyiket sem tekintjük, sőt nem is nevezzük mesterséges intelligenciának, egyszerűen csak „hangvezérelt asszisztensek" vagy „sakkprogramok". Ugyanakkor az is igaz, hogy a kutatók Szent Grálja ennél nagyobb magasságokban keresendő.

A DÖNTŐ LÉPÉS

A második lépcsőfokon áll az erős vagy általános mesterséges intelligencia (Artificial General Intelligence, AGI), ez alatt az emberével azonos szinten lévő képességekkel megáldott gépet értjük. A számos egyéb funkció mellett indokolni, előre tervezni, komplex feladatokat megoldani, absztrakt módon gondolkodni, tanulni, tapasztalatot szerezni és azokra emlékezni képes számítógép nagyjából fedi az általános MI fogalmát. A felsorolásból is látszik, hogy egy rendkívül komplex dologról beszélünk, ezek közül még csak a tanulni képes szoftverek léteznek, sőt azok is mindössze specializált feladatukban tudnak egyre jobb és jobb eredményeket elérni. Ráadásul azok a mindennapi tevékenységek, amik nekünk egyszerűek, elképesztően összetett feladatot jelentenek egy gép számára, még ha csak a már részleteiben megoldott látás, mozgás, térérzékelés hármasát vesszük is. Ugyanakkor az ember számára nehéz matematikai feladatok, nyelvek lefordítása, vagy tőzsdei előrejelzések meg se kottyannak egy számítógépnek. Ennek magyarázata kézenfekvő, hiszen ha belegondolunk, az embernek az evolúció során több ezer éve volt tökélyre csiszolni azt, amire egy gépet akar most megtanítani, viszont a részvényekkel való kereskedés ehhez képest csak egy szelet, eddig nem mutatkozott haszna a törzsfejlődésben. Ennyi időnk azonban nincs, összegezzük, mit gondolnak a téma szakértői, miként küzdhető le az akadály az AGI eléréséhez!
A megoldáshoz vezető zárt ajtók közül az elsőhöz a kulcs a nyers számítókapacitás megnövelése, melyet művelet per másodpercben (calculations per second, cps) kifejezve az emberi agy elképesztő 10^16, azaz 10 kvadrillió cps végrehajtására képes. Jelenleg ezt egyetlen szuperszámítógép, a kínai Tianhe-2 tudja meghaladni, ez cirka 34 kvadrilliónál tart, ám alapterülete 720 négyzetméter, 24 megawatt energia kell a működtetéséhez, és 390 millió dollár (108 milliárd forint) volt a megépítésének költsége. Hatékonyságát tekintve tehát komoly lemaradásban van az emberi aggyal összevetve, mely 1200 köbcenti, 20 W energiát fogyaszt (bizony, a spájzban a hatvanas égő háromszor ennyit kér, és csak világítani tud), és nem került senkinek egy forintjába sem, hacsak a pár kellemesen eltöltött órát és a „projekt" beéréséhez szükséges, törvényileg meghatározott 18 év járulékos költségeit nem számoljuk. Bármennyire leiskolázza az agyunk a Tianhe-2 szuperszámítógépet, egy dolgot ne feledjünk: Moore törvénye (lásd keretes anyagunkat) még mindig érvényes!

Ez itt a legerősebb számítógép, a Tianhe-2. Legalábbis egy kis része.

A második ajtó egy kicsit ezoterikusabb és megfoghatatlanabb. Tegyük fel, hogy van egy kellően költség- és művelethatékony, emberi cps-sel rendelkező számítógépünk, de több mint valószínű, hogy önmagától nem lesz intelligens. Arra vonatkozóan, hogy miként lesz emberi, három általánosan elterjedt nézet létezik, melyek közül ez első az emberi agy teljes lemásolása. Az elképzelés lényege, hogy minden egyes idegsejtet (neuront) egy tranzisztorral helyettesítünk, a felépítés után ez azonban csak egy üres tároló lesz. Úgyhogy tanulnia kell, hasonlóképpen ahhoz, ahogy mi tanulunk – ha egy feladatot jól old meg, pozitív visszajelzést kap, és megerősödik a kapcsolati háló. Igen ám, csak ehhez az agykutatóknak kell először rájönniük, neuronra pontosan, hogy hogyan is működik ez a szervünk, aztán ezzel a tudással felvértezve megalkothatjuk Asimov


„Sajnálom Dave, attól tartok, nem tehetem." – hangzik el a rémisztő mondat a 2001: Űrodüsszeia című film mesterséges intelligenciája, HAL „szájából".

A Transzcendes című film nem sikerült túl jól, mégis érdemes megnézni, mert bemutatja, milyen lehet egy isteni MI.

pozitronagyának valódi megfelelőjét. Ha ez túl sci-finek hangzik, akkor itt a második elképzelés, miszerint ha az agy emulálása túl bonyolult feladat, hívjuk segítségül az evolúciót. Léteznek ugyanis úgynevezett „genetikai algoritmusok", melyek hasonlóképpen működnek, mint a törzsfejlődés folyamata. Adott egy csoport számítógép, amik egy bizonyos feladatot végeznek, a jobban teljesítőket szelektáljuk és algoritmusaikat „házasítjuk", majd a leszármazottak közül azok lépnek tovább, amik jobban teljesítenek az elődeiknél, és így tovább, remélhetőleg sok-sok generáció elmúltával lesz egy kellően optimalizált működésű gépünk. A probléma itt kétrétű, egyrészt az egész procedúrát automatizálni kell, másrészt, még ha az evolúció véletlenszerűségét ki is zárjuk a mesterséges „tenyésztéssel", nem lehet tudni, mennyi időt venne igénybe a folyamat, hiába csökkentjük töredékére. Gondoljunk csak bele, ha a Homo Sapiens fejlődését nézzük, akkor is több tízezer évbe telt, hogy egyáltalán írott nyelvre tegyünk szert. A harmadik, talán legkézenfekvőbb módszer, hogy egy olyan ANI-t alkotunk, aminek a feladata önmaga fejlesztése, majd az eredmények beépítése, nemcsak szoftveres, hanem hardveres szinten is. Egy önfejlesztő gép, ami ha csak 5 százalék fejlődést is ér el lépésenként, minden egyes iterációval okosabb és okosabb lesz, ezt a tudást pedig egyre nagyobb ugrásokra használja fel. Jól hangzik, ugye? Kis töprengés után talán annyira nem is, és ezzel el is érkeztünk a harmadik lépcsőfokhoz.

ISTEN SZÜLETIK

Az önfejlesztő ANI rendszerek előbb-utóbb önfejlesztő AGI rendszereket szülhetnek, amik rohamléptekkel tartanak majd a mesterséges szuperintelligencia (Artificial Superintelligence, ASI) felé, mely minden szempontból meghaladja az ember képességeit. Hogyha azt gondolnátok, hogy ez mese és különben is minek foglalkozunk ezzel, akkor nyomós érveink vannak erre. És ezek nem csak a szerző agyából pattannak ki, komoly tudósok egész hada számol a lehetőséggel, hogy mi történik, ha egyszer nem mi leszünk a legokosabbak a Földön. Egy minden tekintetben intelligensebb lény megalkotása két lehetőséget rejthet magában: a halhatatlanságot és a teljes pusztulást. Hagyunk egy szusszanásnyi időt, hogy ezt feldolgozd, ne dobd el az újságot! Egy fontos dolgot még tisztáznunk kell: nem „csupán" arról van szó, hogy számottevően gyorsabban gondolkozik egy ASI az embernél (erre már egy ANI is képes, de csak egy specializált feladatban), hanem minőségben haladja meg a legnagyobb elmék képességeit, ráadásul az előző bekezdés végén lefektetett, egyre gyorsuló tempóban. Ez a minőségbeli eltérés az, ami miatt jelenleg és talán a jövőben sem leszünk képesek felmérni, mennyire meghatározó mozzanata lesz az emberi civilizációnak, ha egyszer tényleg megalkot egy magánál fejlettebb lényt, amit ráadásul talán el-, vagy ami még rosszabb, fel sem ismerünk majd, ha eljön az ideje. Ennek szemléltetésére vegyünk egy egyszerű párhuzamot! Egy majom számára érthetetlen, hogy mit csinálunk a kis fekete téglalappal a kezünkben. Legjobb esetben elfogadja, hogy emberi alkotmány, de a működését, ha ezer évig magyaráznánk, akkor sem értené meg, varázslat vagy értelmetlen számára. Ugyanilyen helyzet áll elő, ha a csimpánz-ember hasonlatot átültetjük ember-ASI viszonyra. El sem tudjuk képzelni, mi mindenre lesz képes egy szuperintelligens számítógép, és a legmegdöbbentőbb, hogy vezető kutatók, komoly szakemberek sem azon vitatkoznak, hogy lesz-e ASI, hanem hogy mi történik, ha lesz. Az jelen esetben majdhogynem mellékes, hogy mikor, hiszen a lehetőségek hordereje elsöprő, bár abból a szempontból lényeges lehet, hogy mennyi időnk van felkészülni.

A TECHNOLÓGIAI SZINGULARITÁS AZ A JELENSÉG, AMIKOR A SZUPERGÉPEK EGYRE FEJLETTEBB ÉS GYORSABB VÁLTOZATOKAT TERVEZNEK MAGUKBÓL.

Az optimisták úgy vélik, hogy egy ASI az emberiség javát szolgálhatja majd, felszámolva az éhezést, a betegségeket, a szegénységet, és a nanotechnológiát igába hajtva módszereket dolgozhat ki arra, hogy atomi vagy akár szubatomi szinten hogyan lehet manipulálni az anyagot, hogy aztán szó szerint bármiből bármit előállíthasson majd (ilyesmit láthattunk az egyébként nem túl jól sikerült Transzcendens című sci-fiben). Ezt követően a pénz megszűnik, a költségeket csupán az anyagok atomi szerkezetének összetettsége határozza majd meg energiában kifejezve, dolgozni sem kell, az ember a vágyainak, kiteljesedésének élhet, egy igazi, Star Trekre hajazó, rózsaszín ködben úszó utópiában. A pesszimista oldalon viszont többen foglalnak helyet, és óvatosságra intenek, mondván, hogy egy gépi szuperintelligencia nem szükségszerűen emberi intelligencia. Egy géptől nem lehet elvárni, hogy emberi módon gondolkodjon, helyes direktívákat követve, esetleg morális indíttatással cselekedjen. A mi szemszögünkből teljesen idegen értelem lesz, és csak a programozása vezeti, ami jó eséllyel szintén kikerül a fennhatóságunk alól, hiszen a fejlődés érdekében éppen ennek felülírására tanítottuk, vagyis ha egyszer tényleg okosabb lesz az embernél, akkor nem lesz hatalmunk fölötte, és innentől már ismerős lehet a forgatókönyv az apokaliptikus sci-fi sztorikból – egy szupergép, ami másodpercenként jobb és jobb szupergépet tervezhet, végtelenítve az intellektus eddig elképzelt határait.

Ha még mindig komolytalannak gondolnátok az eshetőséget, és pár rendkívül éles elme agymenése nem gondolkodtat el, tudnotok kell, hogy a fejlesztésben élenjáró cégek (Amazon, Facebook, IBM, Google, Microsoft) már most közös erőfeszítéseket tesznek arra, hogy csak kontrollált körülmények között, kellő előkészület és körültekintés előzze meg az ez irányú kutatásokat, és mindent elkövetnek, hogyha sikerül megépíteniük egy istent, az ne T-1000 modellekkel árassza el a Földet.

Tényleg nem tűnik intelligensnek, pedig Echo bizony egy komplex MI rendszer.

SPEEDLINK® AIRROW FLIGHTSTICK

[ÍRTA CHRIS] **A REPÜLŐGÉP- ÉS AZ ŰRHAJÓSZIMULÁTOROK HANYATLÁSÁT VALÓSZÍNŰLEG A JOYSTICKGYÁRTÓK SZENVEDTÉK MEG A LEGJOBBAN, AKIK KÉNYTELENEK VOLTAK ÚJ PIACI SZEGMENSEK FELÉ NYITNI. DE MOST, HOGY ELJÖVENDŐBEN VAN A MŰFAJ ÚJ ARANYKORA, ÉRDEMES LESZ ISMÉT BEINDÍTANI A GYÁRTÓSORAIKAT, NEKÜNK PEDIG ÚJ JOYSTICKOT KERESNI.**

Utoljára talán 10 éve volt saját botkormányom. Nem is tudom, mi lett azzal a darabbal, amire még a fél fizetésemet ráköltöttem, hogy tökéletes körülmények közt nyúzhassam kedvenc szimulátoraimat – társaival együtt valószínűleg egy veszélyes hulladék tárolóban végezte be sorsát. Akkoriban nem volt szokatlan, hogy kukába kerültek ezek a drága eszközök, hiszen már senkinek sem volt szüksége joystickra. Mindenki szabadulni akart ezektől a feleslegessé vált porfogóktól, legtöbben kontrollerre vagy simán egérre és billentyűzetre váltottak. A játékok is egyszerűbbek lettek, nem kellett magunk mellé rakni kinyomtatott billentyűzet-kiosztás térképet ahhoz, hogy játszhassunk velük, a szimulátorokra pedig már szinte senki sem volt kíváncsi. Csupán egy szűk rétegnek volt igénye botkormányokra, ők pedig a legdrágább és legprofibb cuccokkal bűvészkedtek, mint amilyen a Thrustmaster HOTAS rendszere, vagy a Saitek X-sorozata.

MILYEN A JÓ JOYSTICK?

Hogy milyennek kell lennie egy jó joysticknak? Nos, elsősorban precíznek és megbízhatónak. Aztán fontos, hogy kényelmes, azaz ergonomikus kialakítása legyen, mert mégiscsak ezen pihenteti az ember a kezét. Ezek után az sem árt, ha sok gomb van rajta, hogy felhasználójának egyáltalán ne kelljen a

billentyűzethez nyúlkálnia. Az ilyen eszközök pedig általában drágák, különösen akkor, ha nemcsak magára a joystickra, hanem az ahhoz opcionálisan megvásárolható kiegészítőkre is szükségünk van, mint amilyen

VISSZATÉRNEK A SZIMULÁTOROK, VELÜK PEDIG A JOYSTICKOK – ÉRDEMES KÖRÜLNÉZNI, MIBE FEKTESSÜNK, AZ AIRROW REMEK VÁLASZTÁS LEHET.

a tolóerőszabályzó vagy a pedálrendszer. Nemrégiben viszont a Speedlink is beszállt a felsőkategóriás „örömbotos” bizniszbe és elkészítették az Airrowt, amely egyszerre minőségi és megfizethető darab.

Már az Airrow megemelésekor érezhető, hogy egy masszív eszközről van szó, ugyanis az alján elhelyezkedő fémtalpazat komoly súlyt ad neki, ezzel biztosítja az eszköz megfelelő tapadását az asztalon. A botkormány felső része is masszív darab, tele csavarokkal, hogy véletlen se törjön ketté egy erősebb rántás esetén. Miután megfogdostuk a joyt, ujjaink rátévednek a rajta található gombokra is, majd szépen lassan feltűnik, hogy milyen kényelmesen elérhető az összes. A tetején lévő tűzvezérlőt még biztosítóravasszal is ellátták, amit felhajthatunk, ha nem akarunk véletlen leadni egy lövést. Magán a botkormányon 3 gombot, valamint egy nyolcirányú d-padot találunk, ez utóbbit általában a pilótafülkében való körbenézésre használják a játékosok, de persze a legtöbb játékban személyre szabható a funkciója. Ezután a joystick talapzatára téved tekintetünk, ahova további 13 gombot pakoltak a tervezők – ezek természetesen ugyanúgy konfigurálhatók, mint a fenti darabok. Baloldalt kapott helyet az Airrow beépített tolóerőszabályzója, amely tökéletes lehet azok számára, akik nem engedhetik meg maguknak, hogy ezt különállóan vásárolják meg a joy mellé. A szabályzó precíz és pontos, szinte százalékpontonként szabályozhatjuk vele a tolóerőt bármelyik játékban.

Erről, valamint a kormánymozgás precízségéről a joytickban található Hall Effect technológia gondoskodik, aminek köszönhetően nincs remegés vagy idegesítő rángatás a játékokban, még a legapróbb mozdulatainkat is tökéletesen alakítja adatokká az eszköz.

A botkormány tehát egyszerre teljesíti a fent leírt követelményeket úgy, hogy közben az ára sem veri ki a plafont. Hogy mennyi az annyi? 30 000 forint, amiért tényleg egy remek joystickot kapunk, elvégre az Airrow simán felveszi a versenyt a 100 ezer forint feletti nevesebb, elitebb darabokkal.

Eszköz: **Játékvezérlő**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **30 000 Ft**

PRO
- ergonomikus kialakítás
- rengeteg gomb
- hosszú kábel

KONTRA
- nincs hozzá semmilyen szoftver

ozone Neon 3K

GAMER EGÉR

[ÍRTA CHOCHO] **Az OZONE egerei nem ismeretlenek a PC Guru olvasói számára. Az elsősorban játékosoknak tervezett rágcsálók eddig egyenes irányú fejlődést mutattak, a Neon 3K azonban visszalépésnek tűnik a tavaly kiadott, simán csak Neonnak nevezett perifériához képest. De vajon mire ez a nagy hátraarc?**

Az OZONE Neon 3K a cégtől már megszokott minőséget képviselő csomagolásban érkezik. Doboza felhajtható előlappal bír, elegáns, de vad fekete színben pompázva adja a vásárló tudtára, hogy bizony harapós egy dögöt vásárolt. A kicsomagolás után azonnal kezünkben az egér, ami mezei USB-n csatlakozik a PC-hez. Nosza, dugjuk be, lássuk mire képes!

3000-REL A MÚLTBA

A tavalyi Neonhoz képest a 3K fantázianevű modell elsősorban abban mutat eltérést, hogy a korábban 6400 DPI-s pontosságot 3500-ra csökkentették a mérnökök. Hogy miért? Több okuk is volt erre, többek között az, hogy a Neon nehezen kalibrálható egér, elsősorban esportolóknak ajánlják, de még ők sem szoktak 1000 fölé merészkedni. A vásárlók többsége azonban sima gamer, akik már annak is örülnek, ha bekerülnek az első tíz helyezett közé egy publikus Battlefield 1 mérkőzésen – nekik aztán tényleg felesleges egy olyan optikai egér, ami ide-oda ugrál a képernyőn. A gyártó döntése tehát, miszerint ideje hátrálni az agarakkal, érthető – az viszont már nem, hogy mégis miért kerül több e Neon 3K a sima Neonnál. Tesztünk alanya ugyanis simán tízezer forint fölé csúszik a boltokban, szemben a Neon 6-7 ezer forintos árával. A két egér ráadásul külsőre alig tér el egymástól, laikus szem sosem különbözteti meg őket.

DIZÁJN VAN, WAZZE!

Amivel az OZONE „helyettesíti" a csökkentett pontosságot, az a külcsín: a 3K akár hatféle különböző színben is világíthat az asztalon, ami nagyon hangulatos, de értelme kevés van. Az egér hátán feszülő, ledes OZONE-logó persze klassz extra, de azért a felárat nem éri meg. Ami a szoftveres támogatást illeti, persze nem csak a színek átállításában merülnek ki a lehetőségek. A 8 programozható gomb és a kétféle DPI-fokozat azonban már alapelvárás a gamer egereknél, szóval itt sem emelkedik ki az eszköz az átlagból. Ami miatt mégis érdemes megfontolni a vásárlást, az a kényelem: a Neon formatervezése remek, és mivel a 3K szinte egy az egyben ugyanolyan, mint az elődje volt, ezért szégyenkeznie sem kell. Ugyanakkor jó szívvel nem a 3K, hanem a sima Neon megvásárlását ajánljuk: olcsóbb, és még mindig hozza az elvárhatót.

Eszköz: **gamer egér**
Info: **www.ozonegaming.com**
Ár: **Kb. 10 ezer forint**

PRO	KONTRA
– állítható ledek – kényelmes	– csak 3500 DPI – a sima NEON még mindig jobban megéri

ASUS® IN SEARCH OF INCREDIBLE

A Windows a lehető legkiválóbb környezetet biztosítja a teendőihez.

ASUS ZenBook Pro
UX501VW-FW064T
+ ajándék ASUS WT710 egér
Windows 10 Home operációs rendszer
Intel® Core™ i7-6700HQ processzor
8 GB DDR4 RAM
256 GB SSD
NVIDIA GeForce GTX960M 2 GB
359 900 Ft

Windows

DIGIPRIME.HU
WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Kedves betegek és hozzátartozók! Nem tudom, mit keresek még itt, hiszen megjött a Battlefield 1 és a Titanfall 2 is, de ez a fránya levrov nem akarja megírni önmagát. Pedig már könyörögtem is neki. Szerencsére nagyon sok levelet kaptam, melyekben nagyon aranyosan jelentkeztetek a „meghirdetett" „nyereményjátékra", amiket rendre iktattam a kis kuka ikonnal, köszönöm szépen! A nekem címzett levelek közt viszont akadtak nagyon kedves irományok is, melyeket most örömmel megválaszolok. Persze csak addig, ameddig le nem töltődik az új patch a WoW-hoz...

EZ MEKKORA LOL MÁR

Halo (4)! **(Nem, nem és nem. Ezt a köszönést nem fogadom el.** ***(Én sem, Reach forever! – Chocho)*** Minden egy évvel ezelőtt kezdődött. Sötét viharos éjszaka volt, én pedig gyűlöltem a MOBA műfajt. Lehet, hogy ezért most megköveznél, de mentségemre szóljon, hogy ez még akkor volt, amikor fiatal voltam és bolond (az előbbi változott az utóbbi nem biztos). De az utóbbi 2 hétben ez megváltozott (Hamar felnőttél, ez valami genetikai dolog? – Chocho). Ugyanis az egyik osztálytársam (ezek után sokkal tartozok neki) 3 hónapon keresztül nyaggatott, hogy töltsem le a League of Legendst. (Hibát hibára halmozol. Ennek nem lesz jó vége.) Én minden egyes alkalommal azt mondtam neki, hogy nem, minek, úgyse tetszett, amikor videót néztem róla. Egy szombati napon azonban rádöbbentem, mekkorát tévedtem. A program elindítása után bekapcsoltam az oktatómódot és kesernyés szájízzel vezettem a halálba nem túl sokat ellenkező hősömet. Az oktatómód lement és élesben próbáltam ki magam. A harmadik elhalálozásom után azon kaptam magam, hogy kezdek ráérezni, de ami ennél is fontosabb, élvezni a játékot. Az elkövetkező napokban csak a LoL-ról tudtam beszélni az osztálytársaimmal, akik segítőkészen avattak be a MOBA trükkjeibe, hol csak szóban, hol a gyakorlatban is. És a levél írásához képest egy nappal ezelőtt nem éreztem magam többé holmi noobnak, feedernek, és fene tudja még minek. Ránéztem a meccs végi értékelésemre: S+. Madarat lehetett volna velem fogatni. És amikor ez megtörtént, eszembe jutott, hogy kijött egy LoL-os PC Guru „Ezzel játszunk". Nem volt kérdéses, egyből megnéztem. Chochónak üzenem, hogy egész ügyes volt. ***(Köszi, lávcsi! – Chocho)*** Csak azt sajnálom, hogy mire megtetszett a LoL, addigra már minden boltban elfogyott a PC Guru különszám, így most elég problémás beszereznem azt. Remélem nem volt unalmas a történetem, köszönöm, hogy elolvastad! Az újság nagyon jó, csak így tovább, még ugyanennyi évet legalább, mint amennyi éve velünk vagytok. Na sziasztok, megyek, mert az inhibitorok nem rombolják le magukat. Üdv,

TÓTH ISTVÁN

Megsúgom, én se voltam ám mindig nagy dotás. Wilson vitt bele a dologba 2014 környékén, szóval nem is olyan rég kezdtem el játszani ezzel a ragályos nyavalyával. Nem tudom, mi vett rá arra, hogy ne a legnépszerűbbet, hanem a Valve-os verziót próbáljam ki, valószínűleg a Steam rendszere miatt tartottam kézenfekvőbbnek azt. ***(Hehehe, nem. Bate vett rá, mert kiosztotta rád a tesztet, és ez 2013-ban volt, nem 2014-ben. De persze, tudom, korral jár a dolog... – Chocho)*** **Előtte gyűlöltem az egész műfajt, undorodtam mindentől, amire MOBA-s címkét raktak. Mára megváltozott a helyzet. Ma már csak szimplán utálom az egészet és még az idegrángás is megszűnt a szemem körül, ha szóba kerül valamelyik. Ehhez a javuláshoz persze nekem is fogyasztóvá kellett válnom, ami nem tölti el büszkeséggel a szívem, de úgy tudom, hogy amennyiben folyamatosan, kisebb dózisban adagolom a drogot, akkor idővel kialakul bennem egy rezisztencia a szerre. Erre számítok most is. A különszámot pedig remélem, hogy azóta sikerült beszerezned. Ilyen esetekben mindig érdemes felnézni webshopunkba, ahonnan a legújabb lapszámainkat és a különszámot is megrendelheted, esetenként akár kiszállítási költség nélkül is. Ez meg ugye egy elég jó deal. Jó gyógyulást, találkozunk a rehabon!**

KI VAGY RÚGVA? – A HÓNAP LEVELE

Kedves Levrov szerkesztőség! **(Whaaaat? Mi történt ebben a hónapban a megszólításokkal? Már szerkesztőség is van?)** ***(Igen, kifejezetten a Levrovot szerkesztők ősége. Vagyis mi hárman. Ám mivel ez akkor nagyjából megegyezik a rendes szerkesztőséggel, szerintem maradjunk simán az utóbbinál. Jól levezettem, nem? – Böjti)*** Az alábbi eset két napja történt munkában. Nagy okosan eldöntöttem, hogy mivel úgyis kitüntetést érdemlek, amiért elviselem a főnökségnek nevezett lényeket, aktuális nyugalmamban elindítom a Steamet. Megjutalmazva magam a munkaidő kellős közepén, ahogy azt kell. Gondolom megértitek, milyen érzés ez, hiszen ti is elütitek ilyesmivel az időt lapleadási határidő előtt. Vagy tévednék? **(A lapleadáskor nem szoktunk, de előtte talán. Sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom az értesüléseid.)** ***(Chris folyton játszik munkaidőben. Ha más a munkája éppen, akkor is. Szerinted honnan jött a „Cikk kész?" szöveg? – Böjti)*** Na, de mire is essen a választás egy dolgos napon? Bloody Trapland! Még ma sem tudom eldönteni, hogy jó választás volt e. Valószínűleg nem. Tény, hogy amikor az ember feszült, mert korán kelt, keveset aludt és dolgoznia kell, nem a legjobb ötlet egy rage game-et indítani. De sebaj, kemény vagyok, akkor is ezzel játszottam. Vagyis ebben haltam meg újra és újra. A gond akkor kezdődött, amikor meglepetésszerűen beállított a nagyfőnök, majd feltette a kérdést, amit talán egyetlen jó munkásember sem akar hallani: „hát te meg mit csinálsz?" Nos, én csak ránéztem főnököm golyó fejére egy gyilkos tekintettel, aki nem kérdezett többet, csak ment a dolgára. Ennek hatására három kérdés merült fel bennem. Az első, hogy vajon tényleg ennyire sorozatgyilkos fejem van? A második, hogy mellékelnem kellene e nektek ehhez a levélhez egy képet, hogy segítsetek a válaszban? A harmadik pedig, hogy ezek után érdemes még bemennem dolgozni hétfőn, vagy ki vagyok rúgva? Hamarosan kiderül. Üdv,

NEAR

Ugyan már, senkit nem rúgnak ki azért, mert néha kieresztі a gőzt a munkahelyén és betölt valami játékot. Vannak, akik cigiszünetre járnak ki, mások félórás kávé- vagy teafőző dumapartit rendezek, egyesek pedig egész nap a facebookot böngészik unalmukban. Főleg most, hogy képzett munkaerőből hiány van az országban, nincs okod félelemre. Javaslom, hogy legközelebb pofozd is fel a főnököd, hogy ne dumáljon bele, ha játszol, mert azt nem szereted. Egyébként főnökfüggő a dolog. Ha egykor ő is volt alkalmazott, akkor

tudja, hogy bizony nem mindig lehet kitölteni munkával a teljes munkaidőt. Elég csak végignézni az útfelújítások mentén tüstént kedő munkássereget, akik közül általában csak ketten dolgoznak, 10-en meg várják, hogy megérkezzen az anyag vagy odaérjen Tibi a markolóval. De Tibi nem megy, mert dugó van, mert máshol is bontják az utat. Kicsit elkalandoztam, de a lényeg, hogy ne küldj képet. Egyébként azóta hol dolgozol? *(Az az igazság, hogy erre sok munkahelyen háklisak. Nálunk csak azért nem, mert ugye játékokkal foglalkozunk. Az meg, hogy egy adott helyen mennyi munka van, nos, cégfüggő – mindenesetre nem javaslom az efféle hazardírozást, ha ennyire nem jön be a meló, inkább mondj fel, a CV-ben is jobban mutat, mintha kirúgnak játék miatt... – Chocho)*

MÉLY HÁLA ÉS TISZTELET

Tisztelt PC Guru szerkesztőség! **(Na, mindjárt jobb.)** Szeretném mély hálám kifejezni, amiért ennyi energiát és erőt fektettetek a League of Legends különszám megalkotásába! Öröm látni, hogy az esport felől senki sem határolódik el. Mivel több tapasztalatom is van a hazai esport területén, ezért meg tudom érteni, ha valaki úgy gondolja, nem érdemes teljes erőfeszítéssel dolgozni az ügyön. A rengeteg negatív élmény és hír kapcsán a befogadóközönség és a laikus réteg – akik felé talán a legfontosabb eljuttatni az esportot – picit szkeptikusabbá válhat. Jelenleg a hazai közönség és az esport képviselői szerint a leghíresebb esport a League of Legends, így ha bizonyítani szeretnénk ezt, az irányt kell követni. Piszok nagy szerencsénk van, hogy a Riot töretlenül támogatja hazánkat, legyen szó rendezvényekről, amatőr vagy félprofi bajnokságokról, és most már egy magasabb játékosszínvonalú bajnokságról. Úgy gondolom a MEB még mindig csak egy kiindulópont, nem pedig a cél, hogy azt mondjuk: igen, ez már esport. Sokkal inkább az a szakasza az előkészületnek, ahol bólogatunk, hogy ezt az irányt kell követni. A legfontosabb talán az, hogy mindenki számára érthető és érezhető legyen, hogy a játék itt véget ért és azok, akik már eddig is építették ezt a közösséget – nyilván nem friss tagokról beszélünk a legjobb hat között, többnyire már bajnokságokat megjárt veteránokról - rengeteg áldozatot hoztak, hogy odaadásukkal és céljaikkal kialakítsanak egy biztos közeget. Lehetséges, hogy ők már nem is fognak olyan szinten profitálni ebből, mint utódjaik, azonban legtöbbjüknek nem is ez volt a cél, hanem az esport elismerése felé vezető rögös út kiépítése. Ezt a levelet is ezért írtam, hogy mindenkinek, aki ezt segíti és építi, megadjuk közösen a tiszteletet és a köszönetet! Ne feledjük: az esport nem a jövő, hanem a jelen! Üdvözlettel és tisztelettel,

SZABÓ „JOKER" BENCE

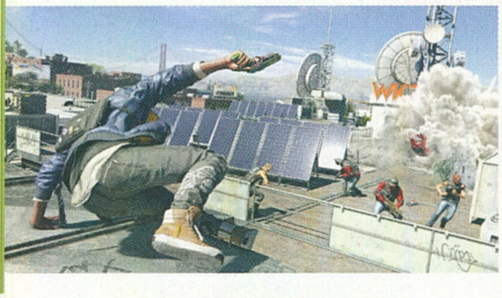
Hűha. Nem merem elviccelni a levelet, mert félek, hogy este értem jön egy fekete furgon, Riot felirattal az oldalán. Mély tisztelet, de tényleg. Biztosan sokan nagyon sokat tesznek a hazai esportért, de sajnos én nem látok rá erre a szegmensre úgy, ahogy kéne, ezért nincs különösebb véleményem a dologról. Egyébként megjegyezném, hogy az orvosok, a nővérek, a tanárok, az óvónők és sokan másik is sokat tesznek sokakért, csak azt hajlamosak vagyunk elfelejteni addig, amíg nincs rájuk szükségünk. A LoL különszámot olvasva nekem az jött le, hogy akadnak gondok, de a srácok keményen dolgoznak azért, hogy népszerűbb legyen az esport és a League of Legends idehaza. Viszont szerintem már most is elég népszerű itthon az, amire van igény. Egy ilyen kicsi országhoz képest hatalmas játékosbázissal rendelkezünk, elég csak szétnézni egy játékshown, milyen tömegek kíváncsiak egyes versenyekre vagy bemutatókra. Lehetne jobb? Biztosan. Jó úton haladunk? Szerintem igen. Tisztelet és köszönet. Csak ennyi kell. Meg egy szilvásbukta, mert azt szeretem. *(Kedves Bence, köszönöm szavaid, örülök, hogy tetszett a különszám. Bevallom, előtte én magam is idegenkedtem a hazai esporttól, de látva azt az akaratot, ami ezeket a srácokat egy komolyabb cél felé tolja, megtanultam elismerni és értékelni ezt az átlag játékostól távol álló jelenséget. Hiszem, hogy a Riot-féle összefogás nélkül a szcéna szétesne – remélem, ez nem fog bekövetkezni. – Chocho)*

KÓKUSZGOLYÓS MONDOCON

Üdvözletem! Úgy gondoltam, hogy kimegyek a mostani Mondoconra, ezért el is mentem. Remélem ízlett a kókuszgolyó! Legközelebb is viszek nektek valami finomságot, nehogy már éhen haljatok. Most viszont el szeretném mesélni azt, hogyan ismertem meg az újságot. Elég új olvasó vagyok, 2016 januárja óta olvasom az újságot, de azóta beszereztem az összes tavalyi számot, meg párat régebbről. Akkoriban eléggé unatkoztam, ezért elmentem az újságoshoz venni valamiféle gamer lapot. Ekkor láttam meg a Gurut. Miután belenéztem, egyből beleszerettem. Köszönöm nektek, hogy a magazinnal és a videóitokkal elűzitek unalmamat! Plusz Tikának juttassátok el valahogy, hogy köszönöm a sokszori segítségét! Üdv,

ALEX

Kedves Alex! Köszönjük szépen, hogy olvasol minket! Élénken él bennünk az emlék a kókuszgolyókról, Chocho mai napig álmodozik arról, hogy egyszer majd újra ehet olyan kókuszgolyót, amit akkor. De azt üzeni, hogy legközelebb inkább legyen kicsivel több aranygaluska benne. De a legjobb az lenne, ha inkább császármorzsával bolondítanád meg. Tudod mit? Legyen inkább csak császármorzsa, nem kell keverni az ízeket. Viccet félretéve eszedbe ne jusson sütni-főzni nekünk, mert nem érdemeljük meg. Arról nem beszélve, hogy egy dagadt disznó vagyok, ezért igyekszem távol tartani magam a nasiktól, Chocho pedig végérvényesen dobta az édességeket, amit nem értek, hiszen most is úgy néz ki, mint egy gereblye. *(Kikérem magamnak, a gereblye csúnya, én inkább egy szép szál partvis vagyok! – Chocho)* Én is keményen tartom magam, ma például csak egy XXL csokis croissant ettem. Holnap rá is állok a mérlegre, hátha. Hopp, le is jött a patch. Pápá! *(Kedves Alex, mi köszönjük, hogy olvasod magazinunkat és személyesen is meglátogattál minket a rendezvényen. De tényleg, egy élmény volt, ahogy a kókuszgolyó is. Egyébiránt örülök a levelednek is, mert ehhez a Levrovhoz most nem igen tudtam hozzászólni, pedig szívesen társalognék veletek. Mondjuk beszélhetnénk a hüvelygombáról... na, hééé, hova megy mindenki??!! – Böjti)*



Watch Dogs 2

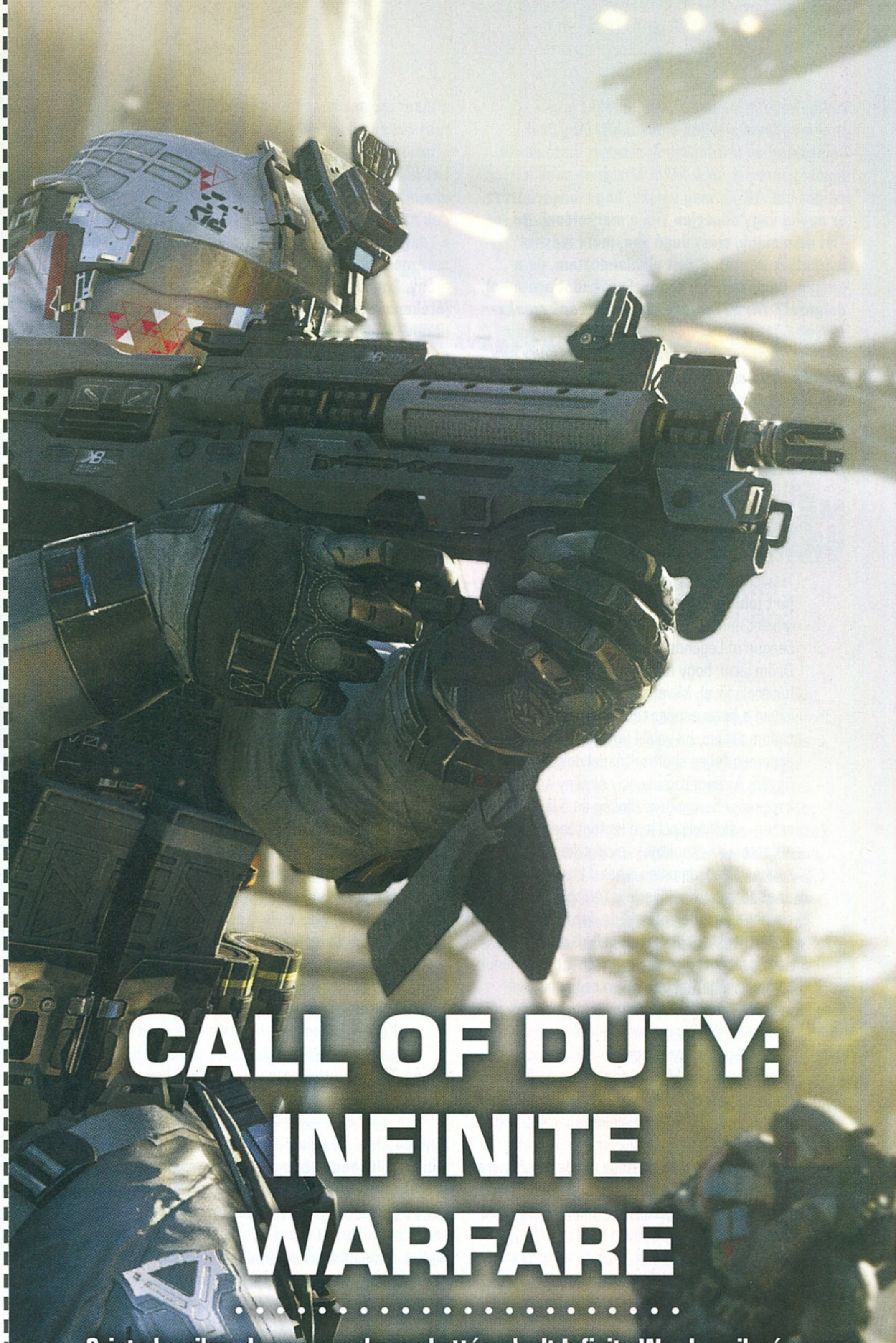
TESZT Hiába volt a marketing és a ferdítés, az első WD nem tartotta meg sokáig a játékosokat, a GTA ellen buzdító reklámok kifejezetten kisiklottak. Ezek után a fejlesztőknek nagyon fel kell kötniük a gatyeszt, márpedig a trailerek alapján ezt megtették a folytatáshoz. Legközelebb mindenről beszámolunk.

Dishonored 2

TESZT Az Arkane 2012-es akciójátéka mindenképpen kellemes meglepetésnek bizonyult, a folytatás pedig mindenben többet nyújt, legalábbis az eddigi bejelentések és információk alapján. A tesztre mindenesetre bőven lesz időnk: következő számunkban lerántjuk a leplet a végtermékről.

Titanfall 2

TESZT A Call of Duty-sorozat egykori alkotói bizonyították rátermettségüket, 2014-es első játékuk magasan kiemelkedett a kompetitív lövöldék közül, szinte csak egy jó sztorimód hiányzott belőle. A folytatás pedig kiköszörüli a csorbát, avagy már most nagyok az elvárásaink.



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Szinte komikus, hogy az egykoron kettészakadt Infinity Ward egyik része egy héttel előbb érkezik az ígéretes Titanfall 2-vel, mint a csapat maradványa által fejlesztett CoD, aminek ráadásul bizonyítania kell azt is, hogy a 2013-as Ghosts csak egy véletlen mellényúlás volt, nem pedig a tehetség hiányának eredménye. Az év legmostohábban kezelt játékának nehéz dolga lesz, az biztos.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 08-ÁN

JELENIK MEG!

© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.

CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
MEGJELENÉS:
2016.11.04.
18
www.pegi.info
PS4
© 2016 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY and CALL OF DUTY INFINITE WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. "PlayStation", "PS4" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO THE TERMS OF SERVICE AND PRIVACY POLICY AT SUPPORT.ACTIVISION.COM. IF YOU DO NOT WISH TO ACCEPT THE TERMS OF SERVICE AND PRIVACY POLICY PLEASE DO NOT PURCHASE THIS PRODUCT. ONLINE PLAY REQUIRES BROADBAND INTERNET CONNECTION.
infinity ward
ACTIVISION